MAYO 2002

TRAMA

Entrevista a
Jorge Zentner

revista mensual y gratuita sobre la historieta

14

Especial
Salón del Cómic
Barcelona 2002

TODO EN COMICS (Europeo, Manga, Americano; comic franco-belga en su idioma original, europeo en inglés, servicio de Previews...)

SYLDAVIA COMICS

- **Merchandising**
- **Libros** (ciencia ficción, novela histórica, fantasía heroica, cine...)
- **Posters y postales** (cine, comic, T.V...)
- **Camisetas**

C/ Trafalgar 16 (junto a la plaza Olavide)
Tel / Fax: 91 446 74 52
Syldavia_comic@terra.es

BILBAO
QUEVEDO

SUMARIO

4 Entrevista a Jorge Zentner
17 Noticias
22 Previews
28 Avances de cómic
40 Reseñas
30 Checklist

Director: Fernando Tarancón
Subdirector: Koldo Azpitarte
Producción: Jesús Serrano
Noticias Europa: Ricardo López.
Redacción: Gorka Omaetxebarria, Yahvé Mediavilla, Gorka Domínguez, Félix Pascual, Raúl Sastre, Norman Fernández, Jorge García.
Colabora: Manuel Barrero.
Studio Titanic: Alex San Vicente
Correctora: Soraya Pollo
Portada: David Sala
Diseño de maqueta: Eli Vivanco
Maquetación: Jesús Serrano

Edita: ASTIBERRI S.L.
Apdo 485. 48080 Bilbao
e-mail: trama@astiberri.com. Teléfono: 944 790 984
www.astiberri.com

Filmación e impresión: ELKAR S. COOP.

Depósito legal: BI 44/01

Las ilustraciones son marcas registradas y copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo.

Las opiniones vertidas en los artículos tratan de reflejar la opinión de los articulistas (por mucho que el director intente llevarles por el buen camino)

Editorial

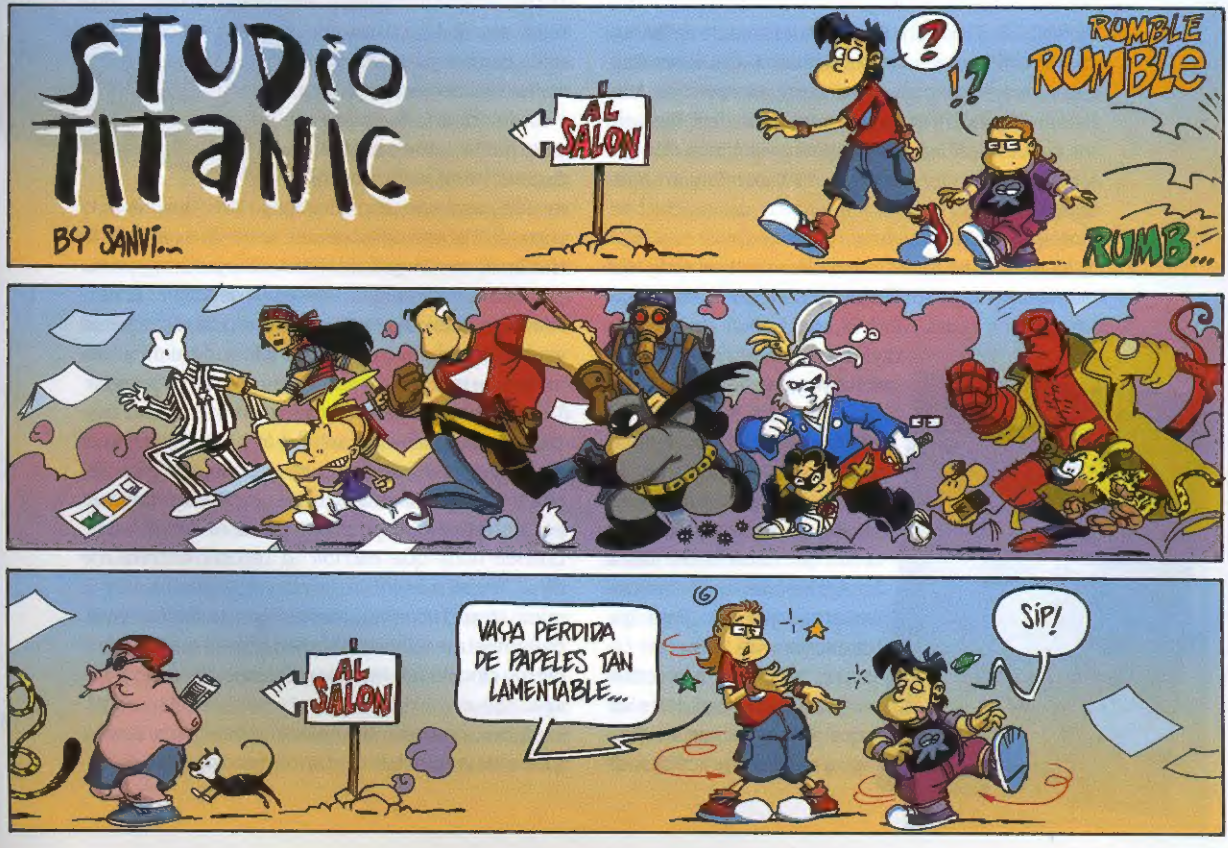
Como todos los años, en Mayo el Saló hace temblar a los aficionados, lo que normalmente serían las novedades de 2 o 3 meses aparecen en las librerías en apenas una semana. Las editoriales ofrecen (ofrecemos) una cantidad imposible de títulos entre los que el lector medio tiene que escoger. El gasto se multiplica, el material que pasa desapercibido también.

Es otro síntoma más de lo raquítico de nuestro mercado, las editoriales (grandes y pequeñas) confían en las (generosas) ventas directas en el saló para poder así aumentar sus beneficios, al no pasar estos por las manos de las distribuidoras y tiendas. Algunas veces esto sirve para poder editar materiales arriesgados, que de otra manera no tendrían cabida; otras, para experimentar con nuevos formatos sin arriesgar demasiado; las más de las ocasiones, en cambio, simplemente es una manera de ganar más ofreciendo lo mismo.

Ante esta situación, nosotros, por segundo año cosecutivo, dedicamos el número casi en su totalidad a reseñar algunas de las obras del mes. Esperemos que al menos os sirva de orientación.

Camino de America 28
Tug & Buster 32
Replay 36

Mort Cinder 40
Green Arrow 42
Un cuarto de pollo 43
Strain 44
Lo mejor de cada casa 45
Mondo Lirondo 46
X-treme X-men 47
Los Reyes Elfos 48
But I Digress 49
Ultimate Spiderman 50
Profundo 52
Recto 53
JLA: El Clavo 54
TOS 55
The Sandman Dust Covers 56
Persiguiendo a Dogma 58
Star Wars:Los Jedi contra los Sith 59



JORGE ZENTNER

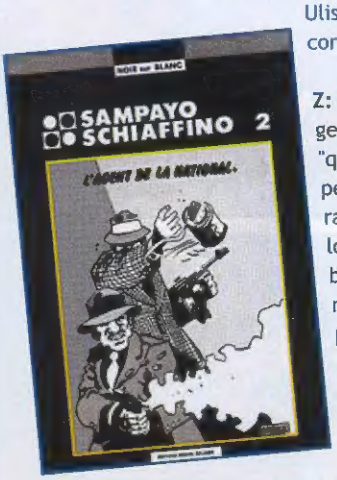
A pesar de ser uno de los guionistas con más calidad (y producción) de nuestro país, Jorge Zentner sigue siendo casi un desconocido para el público. Autor con Rubén Pellejero de Dieter Lumpen, Tabú, El silencio de Malka... ha trabajado también con autores de la talla de Mattoti, Tha, David Sala o Nine. Esperamos que esta entrevista sirva para acercarnos su obra y su persona

Por Koldo Azpitarte

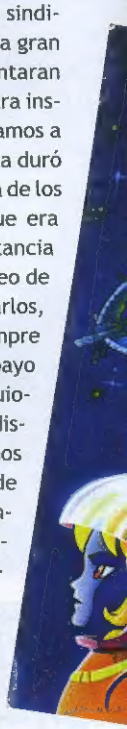
TRAMA (T): Naces en un pueblo de la Argentina, Basavilbaso, en 1953; y tras estudiar periodismo y psicología, y ejercer como periodista, emigras a Europa a finales de los 70. ¿Se trata de un exilio político, económico o simplemente de la voluntad de ampliar horizontes?

JORGE ZENTNER (Z): El Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR) en Barcelona me reconoció como refugiado político, y el Estado Español me aceptó en tal condición. Después me fue concedida la nacionalidad española. Más que ampliar horizontes se trató de tener "algún" horizonte.

T: Ya en España te ves obligado a realizar todo tipo de trabajos "alimenticios" relacionados con tu oficio de escritor, cosas como la adaptación al cómic de Ulises 31, que algún lector recordará con nostalgia...



Z: Os recuerdo que salí de Argentina a los 23 ó 24 años, ya "quemado" del trabajo como periodista en un diario y una radio, que había hecho desde los 17. No quería volver a trabajar en prensa. Para ganarme la vida, aquí en España, empecé a escribir libros por encargo. Hice varios para Editorial Bruguera. Libros prácticos, de bricolaje, un manual de vinos y licores, un libro sobre seguridad e higiene laboral para un sindicato... No era un trabajo interesante. Tuve la gran suerte de que unos amigos comunes me presentaran a Carlos Sampayo, cuando él vino de Italia para instalarse en Sitges, a finales de los 70. Empezamos a hablar de libros en una sobremesa, y la charla duró años. Así fue como me enteré de la existencia de los "cómics de autor": Sampayo me explicó que era guionista. No tardé en comprender la importancia de su obra con Muñoz en el panorama europeo de la época. Está claro que el encuentro con Carlos, diez años mayor que yo, me marcó para siempre y mi gratitud hacia él no tiene límites. Sampayo me mostró sus libros de Alack Sinner y los guiones de Alack Sinner; me abrió su amplísima discoteca de jazz y música clásica; su no menos amplia biblioteca; su cocina y buena parte de su memoria... pródiga en experiencias. Sampayo me llevó por primera vez a Italia, me presentó a sus amigos dibujantes, escritores, artistas, amigos y amigas... Me llevó al festival del cómic de Lucca, cuando yo todavía ni soñaba con ser guionista. Mi actitud era la de "mirar desde fuera" ese mundo para mí exótico del cómic. Nunca se me hubiera pasado por la cabeza escribir un guión. Yo soñaba con escribir libros de literatura.



Así fue hasta que un día Sampayo tuvo que hacer la segunda historia corta de una serie, El agente de la National, con Jorge Schiaffino, dibujante argentino afincado en Barcelona, discípulo de Solano López. Sampayo (porque tenía mucho trabajo, o pocas ganas de trabajar, o muchas ganas de darme una mano... o todo junto) me sugirió compartir la tarea. "Yo escribo los diálogos -dijo- y vos escribís las descripciones de las viñetas". Así lo hice, siguiendo el modelo de sus guiones, que estaban realizados al clásico estilo cinematográfico, en dos columnas: por un lado la descripción, por otro los diálogos. Cuando hubo que escribir la tercera historia me dijo: "Probá a escribirlo todo vos, y yo después lo miro". A partir de ese momento el se inhibió completamente, yo "heredé" la serie, de la que se escribieron cinco o seis historias. Existe el libro, en francés.

Sampayo, cómo no, fue quien también me presentó a Paco Mayoral, el propietario de una agencia de pu-

blicidad. Paco dibujaba, era lector de cómics, estaba lleno de inquietudes artísticas y editoriales. Fundó una pequeña editorial, Cebra, y compró los derechos de adaptación al cómic de la serie televisiva Ulises 31. Necesitaba un guionista, y se acordó de mí. La cosa consistía en "desmontar" 26 películas y transformarlas en 26 revistas, sin volver a dibujar nada. Me entregó una pequeña moviola manual, las copias mudas de la película en 16 mm, y los diálogos escritos. Yo iba pasando la película, elegía los fotogramas, plano a plano, los numeraba y escribía los diálogos. Después unos grafistas cortaban la película siguiendo mi guión y "armaban" las páginas. Ahora mismo... no puedo imaginar mejor escuela de guión. Mayoral me pagó muy bien por esa tarea, y así aprendí las bases del oficio. Luego me encargó una serie de libros infantiles ilustrados: hice seis leyendas populares, con seis dibujantes distintos.

Dejé de hacer otros trabajos y adopté el cómic como "trabajo alimenticio". Mi objetivo, durante muchísimos años, era ganarme la vida con los cómics, y disponer de tiempo libre para leer y escribir literatura. En mi mente, ambos universos estaban muy separados. No se tocaban. Mi literatura no se parecía en nada a los cómics que hacía. En cuanto al cine: siempre me pareció interesante, pero no como para invertir energías en él. No me imagino visitando productores con un proyecto bajo el brazo. No me veo como guionista de cine. Sí, tal vez, como director que escribe sus propios guiones, pero no como guionista profesional. Y me falta la ambición y la energía que demanda la dirección.

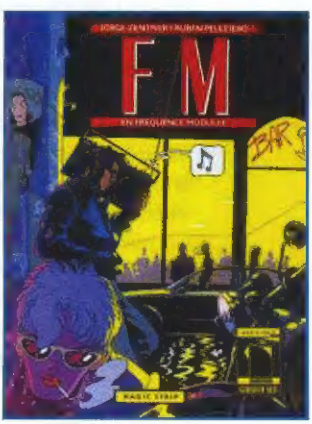
En la actualidad la situación ha cambiado. Yo he cambiado. El trabajo en los guiones de cómics ocupa casi todo mi tiempo, es mi actividad central, me dedico plena y satisfactoriamente a ello. He encontrado cierta unidad, cierto equilibrio, y puedo decir que el trabajo en los guiones agota mis expectativas expresivas. Tal vez por eso escribo más guiones que antes, y más variados, y creo que también mejores.

T: A principios de los 80 comienzan tus colaboraciones con quien será, tanto por calidad como por cantidad, tu más distinguido colaborador: Rubén Pellejero. ¿Cómo os conocisteis?

Z: Yo necesitaba trabajo y me presenté en Norma Editorial. Allí tuve la suerte de conocer a Joan Navarro, quien siempre ha sido un personaje entrañable para mí y determinante en mi carrera profesional. Le ofrecí mis servicios: me dijo que cierto dibujante buscaba un guionista. Me presentó a Pellejero y... desde entonces.

Monsieur Griffaton fue el primer trabajo con Pellejero. Se trata de una serie de historias cortas, y todas hacen referencia a libros muy conocidos (muy conocidos por mí, en todo caso). Ninguna de esas historias es una adaptación de las novelas referidas: lo que hacíamos con Rubén era meter a nuestro Griffaton en momentos o situaciones de esos libros. Es, podríamos decir, un ejercicio "metaliterario". Así, aparece efectivamente Hotel Savoy de Roth; Muerte en Venecia de Thomas Mann; La noche en Lisboa de Henrich Marie Remarque; Nuestro hombre en La Habana de Graham Green; y Las voces de Marrakesh de Canetti. No sé si olvido alguno. Son todos autores que, por una u otra razón, he admirado en algún momento. Roth es posiblemente el que yo más he frecuentado en aquellos años, y Carlos Sampayo tampoco es ajeno a esto; ambos éramos por entonces grandes lectores-admiradores de Joseph Roth, uno de los máximos exponentes de la literatura centroeuropea.

Debo añadir que en la primera historia también aparece Brindavoine, el personaje de Tardi. En nuestra historia, Griffaton había sido compañero de Brindavoine en el frente, durante la I Guerra Mundial. Supongo que, instintivamente, yo estaba "señalando" una tradición en la que modestamente intentaba inscribirme. Era como empezar a "marcar el territorio", e ir indicando al lector (y también a mí mismo) que ahí empezaba una trayectoria profesional comiquera pero



también literaria. En ese aspecto creo que la coincidencia con Pellejero fue determinante. Rubén no es un dibujante "gratuito": él pretendía en esa época dejar el trabajo de agencia para ser un autor, para poder desarrollar su personalidad de dibujante. Y en mis guiones encontró una materia prima sobre la cual trabajar y reflexionar. A mí su dibujo me permitió plasmar conflictos y relaciones entre personajes. Creo que esto ha sido siempre clave en nuestra colaboración mutua.

T: Luego viene Historias en FM (1984), una serie de cuentos de corte urbano y naturalista. ¿Te sentías cómodo en ese tipo de historias?

Z: Partamos de un hecho: yo siempre escribo para el dibujante. Hasta donde puedo, intento satisfacer la búsqueda narrativa del dibujante. En ese momento Rubén Pellejero quería, necesitaba cambiar su estilo, pasar del pincel a la pluma y dibujar cosas más próximas a su experiencia personal. Ambientes contemporáneos; paisajes urbanos y suburbanos; en la medida de lo posible Barcelona y sus alrededores.

Otro hecho es que trabajábamos para revistas, y eso significaba hacer una historia mensual, en blanco y negro, autoconclusiva. Eran lo que en literatura podríamos llamar cuentos cortos. Un género que, además, es el que yo más había practicado, y del que "procedía" como escritor y, sobre todo, lector: Maupassant, Poe, Horacio Quiroga, Cortázar, Borges, Marco Denevi, Hemingway, y un larguísimo etcétera de escritores sur, centro y norteamericanos.

En aquellos momentos, la verdad, no me hacía demasiadas preguntas sobre la comodidad del género: era el trabajo que había, y dábamos muchas gracias al destino por poder hacerlo. Además, historias cortas eran las que yo había leído en las revistas de cómics argentinas en mi infancia. No conocía otra cosa: nunca había leído un Tin Tin, ni un Blueberry... Piensa que mi ignorancia respecto al cómic era... enciclopédica.

Muchos años después, con Pellejero, hicimos Blues y otras historias, otro libro de relatos breves destinado a la revista Co&Co, que en España nunca se ha publicado como álbum. Allí hay algunos cuentos cortos muy interesantes, con mucho de "ficción fantástica", mi género preferido.

Antes de que las revistas desaparecieran, ya empezamos a hacer historias largas de Las aventuras de Dieter Lumpen, porque su destino último era el mercado francés. Pero yo tengo un gran recuerdo de las historias cortas (mucho más exigentes para el guionista), y de hecho de aquella experiencia me ha quedado una "manera" de escribir libros largos. Replay es un buen ejemplo: es una novela larga, muy larga, pero está estructurada en secuencias que parecen cuentos cortos. Por lo general las secuencias de mis libros largos son historias de siete, ocho, diez páginas, que pueden leerse como relatos breves autoconclusivos.

T: Precisamente, poco después creas tu personaje más popular, Dieter Lumpen (1984), que cosecha un importante éxito, erigiéndose en uno de los escasos iconos perdurables del llamado boom del cómic adulto de los 80. ¿Cómo creáis al personaje?

Z: Después de Griffaton y las Historias en FM, necesitábamos hacer otra cosa. Nuestra mira estaba puesta en el mercado internacional, porque con lo que se ganaba en las revistas españolas era impensable vivir. Llegamos a la conclusión de que debíamos hacer un personaje, y del género "aventurero", porque era lo que buscaban los editores por entonces. Otra vez, la época, el ambiente, se derivan de las preferencias del dibujante y de sus sugerencias. Rubén no es el tipo de dibujante que vaya a hacer siempre lo mismo, repetitivamente; eso nos llevó, como en el caso de Griffaton, hacia un personaje viajero, de manera que pudiéramos cambiar constantemente de documentación. Lo que determina generalmente a un personaje es su profesión. Abun-

dan los marinos, periodistas, detectives, fotógrafos... Yo propuse ir un poco a la contra, y definir nuestro personaje por el hecho de no tener profesión. Así nació Dieter.
Casi invariablemente acordamos previamente la documentación o, como mínimo, el ambiente. Y, naturalmente, le cuento a Rubén la historia, para ver si le interesa, si él comparte las ganas de narrarla, si tiene sugerencias. Insisto: yo pongo mi trabajo al servicio del dibujante, porque sé que luego el dibujante pondrá luego su trabajo al servicio de la misma historia que yo quiero narrar. No concibo la competencia o la imposición: somos dos profesionales, con tareas muy específicas, que desarrollamos nuestro trabajo al servicio de la misma narración. Por razones de orden técnico, el guión precede al dibujo; pero eso no implica ejercicio de poder. Ambos trabajamos para lo mismo, respetando nuestras funciones.
En el caso de Dieter Lumpen, muchas historias están escritas "a partir" de la documentación. Quiero decir que "el argumento", la "anécdota", me fueron sugeridos por la documentación gráfica disponible, o una sugerencia plástica de Rubén. Otras han surgido porque buscábamos el contraste respecto a la anterior, o porque Rubén deseaba trabajar ciertas luces... Ahora la selva... Ahora el desierto... Eso a mí me resulta de una ayuda inapreciable. Si me dicen un color dominante... ya tengo más de media historia. Lo terrible, para un guionista como yo, es cuando se presenta un dibujante al que "le da lo mismo" hacer una cosa u otra. Ahí... por lo general... no vamos a ningún lado juntos. Yo necesito nutrirme de lo que el dibujante tiene ganas de dibujar. Al final, ni él ni yo debemos saber a quién "pertenece" la historia que estamos narrando.

T: El concepto del aventurero descreído, del antihéroe como espectador de lo que ocurre en su entorno, va íntimamente ligado a Corto Maltés. ¿Influyó de algún modo en vuestra creación?

Z: Yo nunca había leído una historia de Corto Maltés antes de escribir Dieter Lumpen. No lo conocía. Pero me apresuro a decir que eso no significa que no haya ejercido cierta influencia sobre mí. Indirectamente puede haberlo hecho. ¿Por qué? Porque yo he leído muchos de los libros que también leyó Pratt. Y, no olvidemos, yo había leído de niño muchos relatos de Oesterheld dibujados o no por Pratt. Y el Corto no se puede entender sin la experiencia narrativa de Pratt con Oesterheld. En el mundo de la cultura literaria, musical, cinematográfica... no es lícito hablar de "originalidades". Hacerlo sería como negar la historia, o negar la tradición y la historia.
En cuanto a las diferencias con Corto... supongo que... casi todo: época, motivaciones, moral y carácter de ambos personajes, estructura de las historias... Creo que sería más difícil encontrar las cosas que tienen en común: ¿los países "exóticos"? Eso es propio del género, no de Corto. No sé qué más podríamos señalar como cosa común. Además... no nos engañemos: Corto es una institución, como Pratt lo ha sido. Nuestro Dieter Lumpen nunca tuvo semejante eco.

T: Dieter Lumpen evoluciona desde un notable clasicismo narrativo (personaje arquetípico e historias lineales) hacia un relato en el que cada vez hay menos historia y menos personaje, potenciando así la capacidad evocadora y metafórica del relato. ¿Estás de acuerdo?

Z: Es muy posible que esa lectura sea correcta. En cualquier caso, si efectivamente fuera así, no respondió a un plan. Se fue dando así.

T: Al final de El Precio de Caronte, Dieter yace inconsciente y todo indica que ha muerto. ¿Es así?

Z: En realidad nada indica que ha muerto, pero todo indica que ha podido morir. Toda esa historia es un "juego" acerca de si Dieter muere o no muere. Saqué ese tema de la situación que vivíamos profesionalmente. No sabíamos si seguiríamos la historia, y eso me dio "la idea". En realidad, casi todas las "anécdotas" que vive Lumpen en sus historias, se derivan de una observación de algo perteneciente a mi tiempo presente. Es difícil rastrear eso, pero sé que mi sistema de trabajo funciona mucho de esta manera. Actualmente estoy escribiendo para Rubén el guión de Âromm, una historia de bárbaros en el siglo V antes de Cristo. Y yo sé que tiene una raíz profundamente autobiográfica, aunque nadie podrá detectarlo.
Volviendo a El precio de Caronte: la muerte aparece todo el tiempo, bajo diferentes formas, y "casi" mata a Dieter Lumpen. Esa historia, de hecho, es la más larga de Dieter Lumpen, porque es "la más

corta": dura algunos segundos y se produce en la cabeza del personaje, mientras se está ahogando, se está muriendo. Pero alguien lo salva de las aguas de Venecia (como, de hecho, le ocurrió a Carlos Sampayo alguna vez; de allí viene la anécdota de meter el abrigo en el horno de una pizzería: Sampayo tenía un abrigo condenado a oler a orégano de por vida).

T: En 1984 comienzas Historias Frías con Tha. Se trata de historias cortas de humor surrealista, muy en la línea de la que él practica habitualmente. ¿Cómo os conocisteis Tha y tú?

Z: El contacto con Tha viene de la revista Cimoc, es decir... Joan Navarro otra vez. El tipo de historias salió así por la misma razón ya explicada: yo escribo para el dibujante. Tha quería trabajar en ese universo algo próximo al que practicaba con su hermano, pero ya no en gags breves sino en narraciones. Yo he leído bastante "literatura del absurdo", "teatro del absurdo"; conozco la tradición también porque mi padre practica mucho ese tipo de humor en sus conversaciones. De hecho, le he robado bastantes cosas para las Historias Frías. Se me ocurrió escribir "la biografía de una nevera", y lo que salió fue una serie de "historias frías". Es un trabajo muy interesante, o al menos así lo recuerdo, porque el auténtico "tema" de esa serie es "la narración y los géneros narrativos". Otra vez mi preocupación por lo narrativo, la tradición, los géneros, el fenómeno exclusivamente humano (hasta donde sabemos) de contar historias. Con la excusa de contar momentos en la vida de una nevera, allí aparece el videoclip, el Quijote, el teatro de marionetas, los cómics "de guerra", el "policial"... Los géneros y los medios, el metalenguaje... También había otro reto: Tha me pidió que, en cada historia, le propusiera "cosas que nunca había dibujado antes". ¿Has dibujado tigres?... No. Pues una historia con tigre. Y así... Cualquier excusa es buena para contar una historia. Mucha gente piensa, todavía, que una historia nace de una idea... ¡Qué va! Las historias, al menos en mi caso, suelen nacer de una dificultad. ¿Acaso una historia no es el relato de cómo uno o varios personajes intentan superar una dificultad?

T: Durante estos años se comienzan a publicar vuestros álbumes de manera regular. ¿En qué momento empiezas a darte cuenta de que el mercado francés puede ser la alternativa al cada vez más reducido y anémico mercado español?

Z: Al menos en mi caso, y creo que es coincidente con Rubén, ya antes de empezar teníamos claro que nuestro trabajo buscaba como objetivo último el mercado francés. Así fue desde el primer día. Nos tardó un poco aprender a hacerlo, pero era lo que buscábamos. Yo ya os he explicado que conocí el cómic por Sampayo. Para mí el cómic era: Casterman en Francia, la revista A Suivre, y Rizzoli-Milano Libri en Italia. Ni se me pasaba por la mente que hacer cómics podía ser otra cosa que publicar allí. Tenía, como puedes apreciar, toda la ingenuidad y la frescura del ignorante: eso a veces ayuda. De manera que incluso cuando el mercado español funcionaba mejor, nosotros realizábamos nuestro trabajo con un ojo puesto en lo que se podría vender fuera. Y es que, de lo contrario... no se podía hacer las páginas. Muy pronto Norma empezó a pagarnos "adelantos" a cuenta de futuras ventas. No había otra manera de financiar la producción de un trabajo bien hecho.

T: Y llega un momento en el que dejas de colaborar con Norma...

Z: Yo para la editorial Norma en general, y para Rafa Martínez en particular, sólo puedo tener palabras de agradecimiento. Me permitieron colaborar en la revista cuando nadie me conocía; a través de Norma conocí a Rubén Pellejero; a través de Norma mi trabajo se difundió en todo el mundo; a través de Norma empecé a publicar en Casterman y Rizzoli-Milano Libri... La colaboración con Norma se interrumpió porque, de una manera lógica y natural, Rubén y yo llegamos a un punto de madurez profesional y personal en el que deseábamos tratar directamente con nuestros editores extranjeros. Ni siquiera, pienso, fue una cuestión de dinero la que nos alejó de Norma, sino de "evolución personal". El mercado español agonizaba, al menos en el formato conocido, y se volvía muy raro eso de trabajar casi exclusivamente para un editor francés desde la distancia, la falta de contacto, la intermediación. Pienso que era un modelo de relación que venía heredado de las agencias, de los años 60 y 70, de la época en que no existía el llamado "cómic de autor". Ni el editor ni nosotros, por falta de experiencia, su-

pimos encontrar una nueva manera de funcionar juntos. Al principio la editorial se sintió "traicionada" por nuestra partida hacia la autonomía, e intentó ponernos bastones en las ruedas. Ocurre incluso en las familias, cuando los hijos crecen y, para sobrevivir, para consolidar su personalidad, necesitan partir. No todos los padres tienen la capacidad de aceptarlo y digerirlo bien. Eso también demanda madurez, y tal vez la empresa Norma no había alcanzado todavía ese punto. Hay que comprenderlo. Nos enfrentábamos a situaciones completamente nuevas, en una España que vivía tiempos nuevos también. Pero eso ocurrió hace muchísimo tiempo, en otro siglo... Hoy, insisto, yo sólo tengo palabras de agradecimiento. La editorial y la agencia hicieron un buen trabajo profesional con nuestras historias; nosotros, los autores, intentamos hacerlo como los futbolistas: lo mejor posible.

T: En 1991 publicas tu primer libro, Informes para Mertov en Anaya & Mario Muchnik, un prestigioso sello editorial, caracterizado por la excelencia literaria de la mayoría de sus autores. ¿Habías publicado previamente algún relato o se trata de tu auténtico debut por la puerta grande?

Z: Lo primero: yo siempre he escrito, o al menos, como dice Pessoa, "he pensado que iba a escribir". De hecho, en mi pasaporte figuraba la palabra "Escritor" para indicar mi profesión, muchos años antes de empezar a publicar. Así que cuando salió a la venta Informes para Mertov yo sólo había publicado previamente cómics, unos libros para niños, y libros prácticos. En lo literario nadie me conocía. El libro obtuvo lo que los franceses llaman "éxito de estima". Era un libro difícil; un libro "para escritores" que gustó a varios escritores, críticos y editores; un libro sumamente "intelectual", "experimental". En cuanto a lectores no fue un éxito ni siquiera "relativo". Debe haber vendido 350 ejemplares, hasta que años después fue saldado y, ahí sí, se vendieron todos los restantes. A mí en esto de los libros me ocurren cosas "extrañas": siempre hice cómics pensando en el mercado francés, en Casterman, como si fuera natural publicar allí. Seguramente porque era la editorial de Muñoz y Sampayo. Y allí acabé publicando. Y mientras escribía los libros literarios no dudaba de que serían para Muchnik, editor al que no conocía personalmente. Era el editor de autores que me interesaban, así que cuando terminé Mertov, un libro de nueve historias breves en el que trabajé unos diez años, se lo envié a Mario Muchnik y me dijo que me lo publicaría. Pero previamente deseaba publicarme una novela. Estrategias editoriales... El editor quería una novela que yo, claro, no había escrito. Tenía sesenta páginas de los Informes para Mertov; se las di a leer, y me dijo que si seguía como había empezado, me la publicaba. Así que trabajé otros dos años en acabar los "Informes", y según lo prometido, publicó ese libro y luego el de cuentos, que seguía durmiendo y esperando su turno en un cajón.

Insisto: son libros muy "áridos", muy difíciles, en los que se refleja una época muy dolorosa de mi vida. Son libros que, por suerte, hoy no podría ni desearía escribir. Ése era un camino literariamente muy interesante, pero humanamente sin salida. Así que, por suerte, insisto, me fue imposible seguir transitándolo.

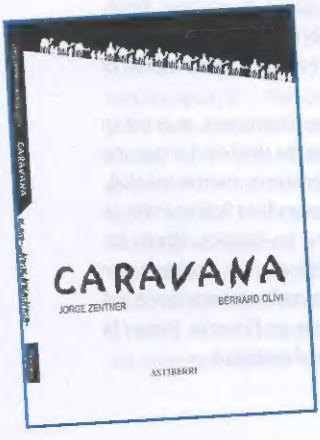
En mi caso, a la edad de diez años quería ser escritor en París. Claro que no sabía lo que eso significaba. Era mi propio Mito personal. Ya os he explicado que los cómics, en principio, eran sólo lo alimenticio. Después escribí esos libros de Mertov y, a la semana de firmar el contrato con Muchnik, me fuí a Francia, rumbo al Mito. Dejé de escribir. Dejé, sobre todo, de vivir con la "obligación" de escribir libros. Fue como tocar la realidad, desmontar el Mito.

Pasado el tiempo, he escrito otras cosas, que están en las antípodas de los libros de Mertov. Lo que me interesa, ahora, es una literatura menos mental, más emotiva. Y eso, he comprendido finalmente, lo puedo hacer indistintamente en cómics, libros infantiles, libros de prosa poética... He acabado por ser un escritor que vive en Barcelona pero tiene sus editores en París y sus lectores en Francia. Esa es la "forma" que llegó a adoptar mi realidad.

T: En esa época de vida en Francia, principios de los 90, publicas un álbum de 56 páginas en pequeño formato titulado Hammerika junto a Bernard Olivié, dibujante desconocido para el gran público. ¿Cómo conoces a Bernard y qué te lleva a colaborar con él?

Z: Rubén y yo habíamos interrumpido nuestra colaboración con Norma, y para trabajar con editores extranjeros... hay que hablarles en su lengua. Así que en el 89, escritos y contratados mis libros, me fui a Francia, a Toulouse, a estudiar un poco el francés. Fui por dos o tres meses, pero me enamoré de una mujer francesa y me quedé allí cuatro años. Ya conocía a Bernard Olivié, por intermedio de Patric Goulesque, un dibujante francés gran admirador de Pellejero. Bernard es un artista plástico que en esa época soñaba con dedicarse a la pintura. Es, sobre todo, un dibujante superdotado. Nunca había hecho un cómic, pero quería hacerlo. Nos pusimos a hacer Hammérika, en cierto modo, para materializar nuestro lazo de amistad. No había ninguna motivación económica, entre otras cosas porque yo sabía perfectamente que era un dibujante "demasiado artista" para venderle sus libros a los editores franceses. En esa época él hacía cositas con un excéntrico, entonces muy joven y desconocido principiante: Lewis Trondheim.

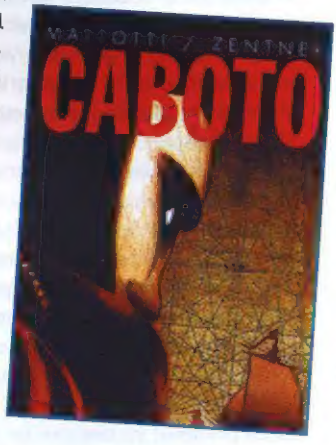
El libro Hammérika, no publicado en castellano, es uno de los que más quiero de todos los que he hecho. Incluso tenemos ganas de volverlo a hacer, en color... Como su título lo indica, está "inspirado" en el América de Kafka. Pero también hay muchas referencias a Con distinta piel, un libro del poeta Dylan Thomas que siempre me ha parecido insuperable. ¿De qué va Hammérika? Es una historia muy romántica: la historia de un joven que quiere ser escritor... ¿Os suena?



Después de muchos años, Bernard me pidió otra cosa, algo que se pudiera hacer "a lo largo del tiempo". Y así nació el proyecto de hacer Caravana en cómic. Un libro de prosa poética que yo ya tenía escrito y que transformé en cómic.

T: De cara a los fastos del V Centenario, se te encarga la realización de tres álbumes: El cosmógrafo Sebastian Caboto (con Mattotti), Europeos ante el Nuevo Mundo (junto a Pellejero) y La Adelantada de los Mares del Sur (junto a Nine). Tres dibujantes muy distintos y todos ellos geniales por igual. ¿De quién fue la elección?

Z: En realidad yo hice el guión para Pellejero, sabiendo que él lo dibujaría. Escribí el que dibujó Nine... sin saber para quién era. Y escribí el que dibujó Mattotti dos veces: la primera vez, sin saber para quién sería; y una segunda vez, cuando Mattotti me dijo que le habían ofrecido cinco guiones y le había gustado la primera parte del mío. Yo, naturalmente, le ofrecí rescribirlo y adaptarlo a su estilo. (Yo había conocido a Lorenzo Mattotti muchos años antes, cuando aún no había empezado a escribir cómics, a través como siempre de Carlos Sampayo).

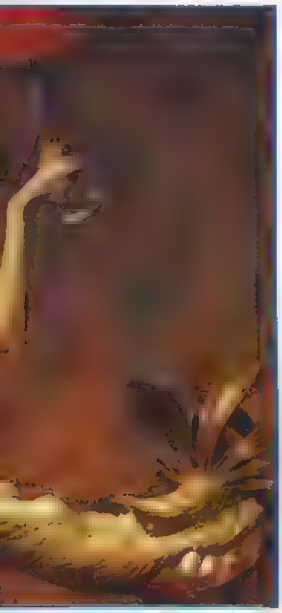


El argumento del libro para Pellejero lo encontré por casualidad, al buscar documentación para el libro que luego hizo Mattotti. A mí me daban el momento histórico, la región del mundo, la expedición, y yo creaba el argumento. En el caso de Pellejero me basé en un clásico: el relato de Hans Staden, un mercenario alemán que fue secuestrado durante años por los indígenas del Brasil. Ese libro, por cierto, sale ahora en Francia.

Los tres libros tienen sus puntos de interés. No me parece justo ni útil compararlos. Los tres, en todo caso, me produjeron el mismo dolor por la mala comercialización de que fueron objeto. Aquel proyecto fue "la montaña que parió un ratón": una superproducción que terminó saldada, como de hecho la mayor parte de las cosas que se hicieron en aquella época y con la misma excusa del V Centenario.

T: En 1993 comienzas a colaborar con Ediciones B, en la revista Co&Co. Aquí escribes algún relato y al menos un guión para María Alcobre (Santera), con quien, sin embargo, no sigues colaborando más allá de ese hecho puntual. ¿No se adaptaba a tus exigencias como narradora?
Da la impresión que tras el fracaso de la innovadora propuesta que alternaba textos sobre cine, música, literatura y cómics, Héctor Chimirri (junto a Laureano Domínguez) opta por buscar la comercialidad a toda costa (¡Demolition Man! para su siguiente proyecto, Top Comics, aunque sin renunciar a un contrapunto de calidad ofrecido por Cava / Del Barrio, Nine o Rubén y tú. Aquí publicaréis El precio de Caronte, que será el canto del cisne de Dieter Lumpen y de la propia revista, pues vuestro álbum es la última historia completa que publica.
¿Cómo te sientes tras tres álbumes de una ambiciosa colección que fue un notable fracaso y un par de revistas que sucesivamente han de cerrar ante la falta de apoyo del público?

Z: María Alcobre tenía un proyecto de historias cortas con Carlos Sampayo, y lamentablemente Carlos se enfermó y no pudo continuar. Héctor Chimirri me pidió que hiciera el guión que necesitaban con urgencia para un número de la revista. No se habló nunca de continuidad. En cambio, Chimirri, un amigo muy querido y admirado cuya muerte reciente ha dejado una tristeza enorme en mi corazón, me abría las páginas de su revista tanto para publicar cómics como artículos y cuentos. Hice allí algunas historias con Enrique Corominas también.

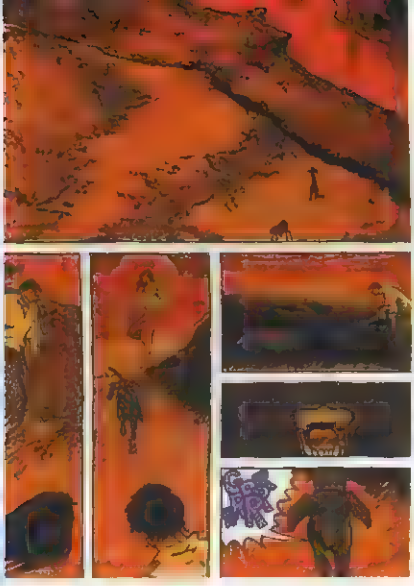


T: ¿Cómo te sientes ante los cierres de Co&Co, Top Comics y Viñetas, revistas en las que colaboraste sucesivamente?

Z: Me siento... en la historia. Son cosas que ocurren. Son parte de la normalidad. Hay proyectos que "triunfan" (si eso significa algo) y otros que "fracasan". Creo que debemos aceptar que en todos los órdenes de la vida es así. Si nada es para siempre... ¿por qué debería serlo una revista? Si nada es perfecto... ¿por qué debería serlo un proyecto editorial?

T: En la revista Viñetas de Glénat, serializas la que tal vez sea tu mejor obra, El silencio de Malka, cuyo guión te llevó varios años escribir y que gana el galardón de Angulema a la mejor obra extranjera y queda finalista en el Saló al premio a la mejor obra del año.

Z: Sí, Glénat... otra vez Joan Navarro. Malka nos ha dado muchas satisfacciones. Es un libro que está en todas las bibliotecas de Francia, en todas las escuelas. Lo ha leído mucha gente, y ha quedado allí... como una referencia. El año pasado en la Biblioteca Nacional, en París, se hizo una gran exposición titulada "Maestros del cómic europeo", y allí estaba Rubén Pellejero con su Malka. Tengo mil anécdotas referidas a ese libro, todas muy emotivas, muy gratificantes.
Es verdad lo del tiempo de maduración: durante más de siete años "estuve dándole vueltas" en la cabeza a esa historia, y leyendo libros, y recogiendo documentación. Luego la escribí muy rápidamente, porque ya estaba muy madura en mí. En esa obra se habla de la migración de judíos desde la Rusia zarista a la Argentina, a finales del siglo XIX y principios del XX. Mis abuelos, niños entonces, fueron parte de esa migración. Yo había leído libros sobre la época, había oído muchos relatos y comentarios más o menos vagos e imprecisos, he nacido y me he criado en ese paisaje.
Esa gente venía huyendo: había persecuciones antisemitas, había mucho miedo y miseria. Esos emigrantes llevaban consigo pocos elementos "materiales", pero inevitablemente arrastraron hasta la Pampa una lengua, una religión y también todo un "imaginario", lo que podríamos llamar "una cosmogonía", una manera de entender el mundo.
En toda la extensión de la Argentina había, en esos momentos, unos tres millones de habitantes que podríamos llamar "criollos". Eran, claro está, muy pocos para tan amplio territorio; pero tenían también su lengua, y su imaginario.
Yo, un día, me interrogué sobre lo que pasaría en un hipotético choque entre ambos imaginarios, entre ambos "universos míticos": el de los criollos, que ya estaban allí, y el de esos blancos que venían de tan lejos.



Tuve la "visión" de ambos imaginarios como si fueran dos nubes que sobrevolaran un territorio, y de pronto chocaran una contra otra. Eso, en el caso de las nubes, produce rayos, truenos, lluvia. En el caso de personas... una lucha. Pero... ¿qué pasa con dos "universos mágicos o míticos" cuando chocan entre sí? Sin duda, me dije, una tormenta de otro género. Algo terrible.

No me interesaba el choque en el terreno de "lo material", sino de lo mítico. Y eso es lo que modestamente he intentado plasmar en ese guión, con la ayuda inestimable de Pellejero, que lo hizo suyo desde el primer día en que le conté la historia.

Por una vez, el proceso creativo se modificó, aunque no del todo. Queríamos hacer una nueva historia, y yo le dije que tenía una que "seguramente no era para él". Por lo general situábamos las historias en lugares que sólo conocíamos por fotos. Yo, en aquella época, pensaba que sólo un dibujante argentino podía realizar ese trabajo. Pero le conté la historia y Rubén de inmediato dijo que deseaba hacerla. Entre otras cosas porque le permitiría hacer la evolución gráfica que estaba deseando.

T: ¿En qué consiste tu sistema de creencias y en qué modo influye en tu obra?

Z: No puedo decir que tenga un "sistema de creencias". Sería, como mínimo, pretencioso, además de inexacto. La misma expresión "sistema" va contra mi manera de sentir, en la medida en que sugiere algo establecido, formalizado y destinado a durar; sugiere algo que está hecho de certezas profundas, fijas... de verdades alcanzadas y consolidadas. Yo, sinceramente, para bien o para mal... carezco de todo eso.

La existencia, me parece, se da más en el cambio, en lo inesperado. Intento, cada vez más, estar atento a ese cambio, a ese fluir. No creo, de hecho, que se pueda hacer mucho más. Y no es poco.

Mi trabajo está impregnado, como es natural, de esta manera de sentir. Mis personajes dudan mucho. Y los finales de mis historias siempre brindan al lector la posibilidad de dudar; invitan a la duda; la generan incluso: muchas veces ni siquiera sabemos cómo termina la historia, porque la historia no tiene sólo un final... Hay muchos ejemplos: allí está Malka, El precio de Caronte, Replay, Caravana, mis libros de Mertov... Todo lo que hago viene, en cierta a manera, a decir que nada es exacto, fijo, indudable y para siempre.

Los libros tienen que terminar, claro, porque se acaban las páginas. Pero eso es una convención derivada de un problema industrial, tecnológico: las historias, en realidad, no terminan. El principio y el fin son convenciones, y yo intento no ocultarle esta verdad al lector. No me interesa transmitir la falsa idea de que la vida es algo preciso, en donde si se hace tal o cual cosa se triunfa, o se fracasa. No siento así.

Nacemos un día, es verdad, pero antes de ser engendrados ya somos deseados, o no deseados por nuestros padres, nuestros abuelos, nuestros hermanos... Muchos niños han sido exterminados al nacer, porque ya eran odiados antes de estar en el mundo. Sus existencias de víctima habían empezado antes que sus existencias de individuos. ¿Cuándo? No hay principio ni fin. Y morimos un día, claro, pero dejamos mucha vida en la memoria de los demás... seguimos actuando... permanecemos en la memoria, en el dolor, o como ausencia en un olvido... seguimos hablando con los muertos, al escribir sobre ellos, al soñar con ellos... Todo eso, me parece, está en la base de lo que escribo, desde el principio.

La "realidad" en la que se mueven mis historias es muy permeable: allí pueden entrar personajes de otros autores, como hemos visto en Griffaton; fantasmas y seres inmortales, como en Dieter Lumpen; personajes míticos como el Golem en Malka; peces que hablan como en Blues... Para mí la ficción (e incluyo al cómic) es un terreno que permite esa libertad de movimiento. La narración es un lugar muy amplio, en el que cabe la realidad en su máximo grado de dilatación. La narración es un extraordinario lugar de encuentro con los otros; la única patria sin la cual el ser humano realmente no puede sobrevivir. Ese bicho bípedo que somos se hizo hombre en el momento en que empezó a contar historias.

T: Desde 1996 hasta 1999 hay un llamativo silencio en tu producción. En esa época trabajas en la revista de literatura y cultura Lateral, de la que aún eres asesor editorial. ¿A qué se debe ese distanciamiento del mundo del cómic?

Z: Francia no es el paraíso; las editoriales francesas también cuecen habas. Yo me había cansado del maltrato que daba el director editorial de Casterman a la mayor parte de sus autores y no estaba dispuesto a seguir trabajando en esas condiciones. Mi caso no es el único. Cortar esa relación laboral significaba dejar el cómic; no me sentía con fuerzas para volver a empezar. En ese momento de repliegue, Rubén buscó otros caminos, y con gran fortuna, pues empezó a publicar en la prestigiosa colección Aire Libre de Dupuis.

Así que pensé en la reconversión, y lo más lógico era recalar en el mundo editorial literario. De eso es que realmente entiendo. Pero nadie me conocía en ese mundillo, y yo no conocía a nadie. Había vivido muchos años apartado, comiendo de los cómics, escribiendo unos libros casi "secretos". ¿Por qué puerta entrar? Ahí apareció mi amigo húngaro Mihály Dés, director de la revista Lateral, y la circunstancia de que necesitaba a alguien para que suplantara al redactor jefe que se marchaba. Yo, que siempre me he reído de ese tipo de proyectos periodísticos, me metí de lleno a trabajar gratis, para "tomar contacto". Estuve casi dos años. En eso estaba cuando me llamaron de Casterman para decirme que habían despedido al jefazo, y que mi trabajo de guionista les interesaba.

Con Rubén retomamos pues el guión de Tabú, que ya estaba escrito y dormía en un cajón. Yo no tardé en darme cuenta de que lo peor que me podía pasar era conseguir trabajo en una editorial: cuando vi de cerca ese universo... agradecí al cielo que se me volviera a abrir la puerta del cómic. Así que desde entonces me volví a meter de lleno, con energía renovada y mucha ilusión.

T: Tabú (1999, ganadora del premio al mejor guión en el Saló del Cómic de Barcelona del año 2000) supone el primer gran reconocimiento español a tu valía como guionista. Cuéntanos un poco el proceso de gestación de la obra y tu opinión actual sobre ella, premios inclusive.

Z: Tabú nace de un hartazgo; hartazgo ante lo banal y mecánico y maniqueísta de la mayor parte de historias que se publicaban en aquel momento (la cosa sigue, claro, aunque se puede elegir un poco más). Yo no tenía ganas de hacer "otra historia de buenos y malos". Así nació Tabú, una historia sobre el Mal. La referencia era inevitable: el Fausto. Tabú es un libro muy "experimental", y de un riesgo formal que poca gente ha detectado, gracias sobre todo al extraordinario trabajo de Rubén Pellejero. En Tabú, para ir contra el modelo tradicional de narrar la lucha entre el bien y el mal, yo decidí "atacar" la estructura del relato. Y la manera de hacerlo era alterar el famoso encadenamiento "causa-efecto", que es de una moralidad bastante cuestionable. El orden con que están encadenadas las secuencias en Tabú lo es... todo, desde el punto de vista del guión. La anécdota, estaremos de acuerdo, es un disparate, una cosa increíble, que desde el principio "pide" no ser creída, pide no ser tomada por original. El lector, sin embargo, es enganchado por el ritmo. El ritmo de las frases, el ritmo en la aparición de los personajes, el ritmo de los blancos y negros del dibujo... El libro tiene bastante de partitura. Me es muy difícil opinar hoy sobre ese libro. Lo conozco demasiado, lo he leído demasiadas veces.

T: A partir de este momento, comienzas a abrir más tus colaboraciones con otros autores y, fruto de esta apertura, nace la trilogía Replay junto al francés David Sala. Cuéntanos un poco cómo se gestó esta apasionante historia.

Z: David Sala me contactó a través de un gran amigo mío, el editor italiano, afincado en París, Latino Imparato. David tenía 24 ó 25 años, buscaba trabajo y, al mismo tiempo, rechazaba trabajos. Había rechazado proyectos en varias editoriales. El talento de David, recién salido de la escuela de artes aplicadas, saltaba a los ojos. Los editores eran ciegos, sin embargo, para detectar la personalidad del artista. Le ofrecían proyectos que David leía, y luego rechazaba, aun a riesgo de seguir pasándola mal financieramente. Así llegó hasta la pequeña editorial de Imparato, quien le sugirió escribirme y mostrarme los dibujos. Nos encontramos y le hice la pregunta que hago siempre a los dibujantes y que considero casi obvia: ¿qué quieres dibujar? Era la primera vez que se lo preguntaban. David Sala es dibujante, pero también pintor, fotógrafo, músico y un gran amante del cine. Tiene un enorme talento, y además sabe que lo tiene. Me dijo que quería dibujar

una historia que transcurriera en los Estados Unidos, en época contemporánea, y en la que el protagonista fuera alguien joven que viajara por América y viviera de motel en motel. Con esos elementos yo generé una historia sobre la amistad de dos jóvenes. Escribí cinco páginas de guión, David las dibujó y las presentamos a Casterman con una breve sinopsis. La compraron: un libro de 54 ó 62 páginas, no recuerdo bien. Hubo cambios en la editorial, y cuando llegó el momento de firmar el contrato se acordó, por sugerencia de los editores, hacerlo en dos de 46. Los editores vieron que David era serio, cumplía las entregas, progresaba en el trabajo... David vio que era una lástima sintetizar y pidió que se hicieran tres libros. La editorial firmó de inmediato. Luego, al ver el éxito del primero, nos propusieron que fuera en cinco libros, pero ya habíamos avanzado demasiado, y decidimos dejarlo en tres. Cuando el primer libro de Replay salió en Francia, la FNAC lo eligió para su promoción "¡Atención: Talento!". La crítica elogió mucho la obra, y hace poco, coincidiendo con el tercer libro, David Sala ha recibido el Premio Uderzo. En realidad, quienes leerán bien el libro serán los lectores españoles: un solo volumen, 152 páginas, toda la historia. Advierto que es un libro "duro": quiero decir que no es una comedia. Es la historia cruda de una amistad, desde la infancia hasta la juventud, con todo lo maravilloso y todo lo detestable que se puede dar en una amistad.

T: En los 90 Rubén y tú publicáis un proyecto del que se ha hablado poco: la adaptación al cómic de La Flauta Mágica.

Z: Era un proyecto destinado al público infantil. Lo hicimos en 24 páginas y fue publicado en la revista francesa Fripounet; luego fue publicado en catalán por Cavall Fort; y en un suplemento de diario en Mallorca, no sé si en castellano o catalán. Estaba por salir en libro en Francia, pero luego la colección se frustró.

La Flauta Mágica

T: A principios del 2001 ganas el premio Apel-les Mestres, prestigioso certamen de literatura infantil y juvenil convocado por la editorial Destino, con un libro titulado Comemiedos (ilustrado por Tàssies). ¿Era tu primera incursión en el género?

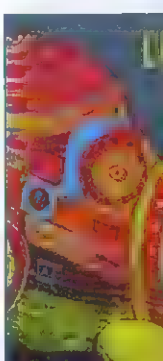
Z: No. Tengo publicados varios libros infantiles, aquí y en Francia. Con Tàssies ya habíamos publicado otros dos en SM, editorial que nos publicará otro este año. La literatura infantil, tal como yo la hago, no es muy rentable, y en cambio sí muy difícil. Es muy exigente. Tengo algún proyecto con Sergio Mora, dibujante con quien ya hemos hecho un libro para Casterman y estamos desarrollando ideas para un cómic. Y con Javier Olivares, cuando nos vemos, jugamos a que haremos unos libros juntos. Ya tenemos el personaje, y vagas ideas. El tiempo dirá si es verdad.

T: Este año has realizado un álbum junto a Santos de Veracruz, Flamenco, publicado por Casterman, y preparas varios proyectos con dibujantes jóvenes. ¿A qué se debe esta explosión creativa y esa búsqueda de nuevos autores?

Z: Lo que decía antes: he vuelto al cómic con ilusión y fuerza, con ganas de hacer cosas. Lo de trabajar con jóvenes es un poco casual... tal vez producto de que me hago viejo. En todo caso, me aprovecho, porque se aprende mucho con los inexpertos: tienes que mirar, corregir, explicar... y eso te obliga a reflexionar, a entender mejor el propio trabajo. Flamenco, de Santos de Veracruz, se empieza a distribuir ahora en Francia, y ya estamos en las primeras páginas del segundo, titulado Passion.

T: También has colaborado con Mattotti, un viejo conocido...

Z: A Mattotti le encargaron una historia que debía publicarse durante 24 domingos, a razón de una página por domingo, en un suplemento del Frankfurter Allgemeiner Zeitung. Me llamó, y me marché a París a trabajar con él. La historia se titula El rumor de la escarcha, y seguramente aparecerá en formato de libro en España, publicada por Planeta. Cien páginas a color... de Mattotti. En cuanto al trabajo, como siempre ocurre con Mattotti, fue algo especial. A él es imposible escribirle un guión, indicarle un dibujo o un plano.
La historia ya acabó de publicarse en el periódico; ahora preparamos la edición del libro, lo que significa modifi-



car, corregir, pulir... De modo que, una semana al mes, durante cinco meses, estuve instalado en su estudio de París y trabajábamos sobre la historia. Al mismo tiempo desarrollábamos el argumento, los planos, los textos y los dibujos. Dejábamos planteadas cinco o seis páginas, y yo regresaba a Barcelona. Mientras tanto se iba publicando la historia domingo a domingo.

T: También has repetido con Bernard Olivié en un proyecto muy especial, Caravana. Cuéntanos un poco en qué consiste la obra, ahora que ve la luz la edición española.

Z: Caravana es un libro único; es un libro de poesía, hecho en cómics. No sé si hay experiencias de ese tipo... Ya he contado la experiencia con Bernard en Hammerika; diez años después, le volvió a picar el gusanillo del cómic y me sugirió hacer algo. Yo tenía escrito el libro Caravana, que constaba de 80 textos muy breves, 80 situaciones apuntadas por alguien que viaja en una caravana, atravesando el desierto. Escogí 40 textos y escribí el guión de 40 historias de tres páginas cada una. Bernard entendió de inmediato el proyecto, y desarrolló un lenguaje gráfico muy acorde con ese universo poético. Blanco, negro, grises... Arena, desierto, tiempo... Hay que leerlo y mirarlo con tranquilidad, sin prisas, siguiendo el ritmo de la caravana...
Yo estoy muy feliz de que este libro pueda aparecer, y en un formato tan bonito, en una edición que he podido cuidar personalmente. Lo publicará Amok en Francia, pero me hace muy feliz que exista, antes, la edición de Astiberri en castellano. Estoy sumamente agradecido "al cómic" (industria, lectores, editores), por haberme permitido hacer ese libro. Es una obra que, estoy seguro, no pasará desapercibida, y que me permitirá establecer una relación diferente con el público, en un escenario dominado por la emoción y el silencio. Caravana es... yo diría... un "libro íntimo".

T: Bueno, creo que ya va siendo hora de que terminemos la entrevista. Si te parece, podrías hablarnos un poco de cuáles son tus proyectos de futuro y en general cómo valoras estas dos décadas escribiendo historietas. ¿Te sientes satisfecho?

Z: Más que satisfecho, yo lo que me siento es agradecido. Agradecido al cómic, por todo lo que me ha dado y me da. Me permite ir viviendo modestamente, como puede aspirar a vivir un artesano; me permite contar innumerables historias; me ha puesto en contacto con muchísima gente, lo cual no tiene precio. Para dentro de unos años... espero seguir contando historias.
Respecto a mis proyectos, actualmente Rubén y yo estamos haciendo el segundo y último volumen de Âromm, esa historia de bárbaros que he mencionado, cuyo primer libro, Destin nomade, aparece ahora en mayo, en Casterman. También estoy terminando el primer libro de la nueva serie Oxford, con dibujos del brasileño Marcello Gaú y el apoyo en el guión de Montecarlo; lo publicará Le Lombard, y está previsto que sean ocho álbumes. Con David Sala estamos haciendo, en dos álbumes de 46 páginas, la adaptación de una novela del italiano Valerio Evangelisti, para Delcourt. Está muy avanzada la contratación con una editorial francesa para hacer una historia en tres volúmenes de 46 páginas cada uno, con Carlos Nine. Una historia de gauchos en la pampa argentina. Y, como siempre ocurre en este oficio, hay otros proyectos dando vueltas, esperando el juicio de los editores. El tiempo dirá...

MAZINGER

"SIN JUEGOS NO HAY FUTURO"

COMIC
JUEGOS DE
CARTAS
MANGA
LIBROS
ROL

MERCHANDISING
IMPORTACION
WARGAMES
CAMISETAS
BSO ANIME
POSTERS

OURENSE
Calle Progreso, 19 Pl
Galerías Progreso,
Local 10A
CP: 32003
Tlf: 988 [illegible]

A CORUÑA
Calle Barcelona, 9 2
CP: 15010
Tlf: 981 [illegible]

VIGO
Calle Torrecedeira, 9
CP: 36202
Tlf: 986 [illegible]

OVIEDO
Calle Alfonso Del Rey, 3
CP: 33012
Tlf: 985 [illegible]

¡Venta por correo a toda España!
www.mazingerworld.com
[illegible]@terra.es

PIDE NUESTRO FANZINE DE COMIC Y ROL: INSOMNIA

Noticias

USA

MARVEL

Jim Shooter preparaba su retorno triunfal a Marvel con una miniserie en la que Los Vengadores se enfrentarían de nuevo a Korvak. Sin embargo todo ha quedado en agua de borrajas tras el abandono de Shooter, fruto de sus continuas diferencias de criterio con Quesada.

Tras los últimos contratos en exclusiva con gente como Azzarello, Ellis o Carey por parte de DC, Marvel contraataca haciéndose con los servicios exclusivos de Kevin Smith y Michael J. Strazcynski por un plazo de dos años. Ambos autores se encargarán de guionizar Spiderman, en lo que parece un claro intento por rentabilizar el supuesto

éxito de la película entre el público, ofreciéndole nombres que pueda identificar sin necesidad de estar metido en el mundillo.

Parece que Greg Capullo vuelve a trabajar para Marvel. Además de un serial de Spiderman en el que aparecerá el televisivo Jay Leno, podría ser el próximo dibujante de Hulk.

Uno de los últimos editores que quedaban de la etapa Harras, Mark Powers, ha sido despedido junto a su asistente, Pete Franco. De momento, los títulos que editaba (los dos principales títulos mutantes) pasan a manos de Mike Marts (editor de Lobezno)

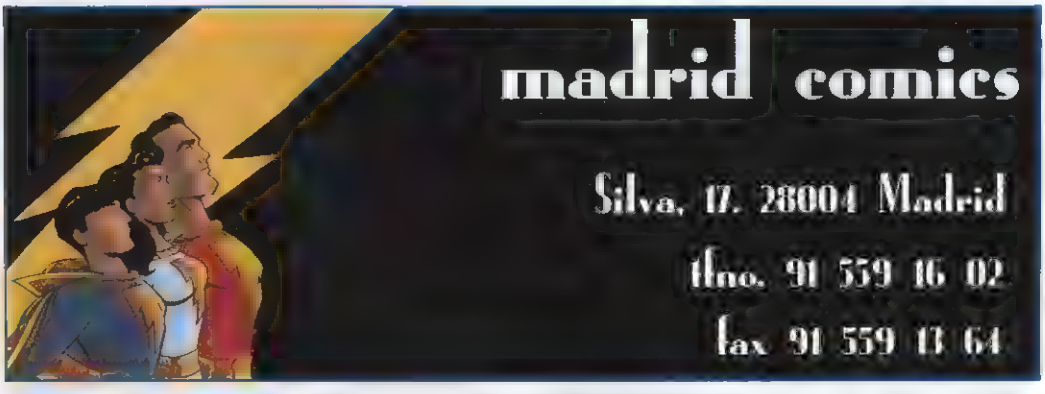
El affair David -Jemas, según el cual este último proponía un "duelo" para ver quien era capaz de vender más números de una serie con el nombre Marvel en su cabecera ha seguido dando de que hablar. Quesada, ni corto ni perezoso se sumó al reto, degradando a bufonada lo que comenzó con una broma y Steven Grant trató infructuosamente de colar de rondón una serie en aquel duelo de bocazas. Como campaña promocional ha servido, pero ¿valía la pena armar tanto ruido y decir tantas tonterías?

Para cosas serias, la iniciativa de John Romita Jr., quien se someterá a una maratoniana sesión de dibujos dedicados para sus lectores con el objetivo de recaudar fondos para el tratamiento de una sobrinita suya aquejada de un tumor cerebral. La cosa puede ser de Record Guinness. Mención aparte merece que en el país de la libertad un niño con cáncer necesite de estas iniciativas.

DC

Keith Giffen y Kevin Maguire vuelven a la JLI en una miniserie que puede acabar titulándose Super Friends. Risas garantizadas de la mano de un equipo creativo que hizo historia.

Gotham Girls es el título de la miniserie de cinco episodios que comenzará este verano y reunirá a Catwoman, Batgirl, Poison Ivy, Har-

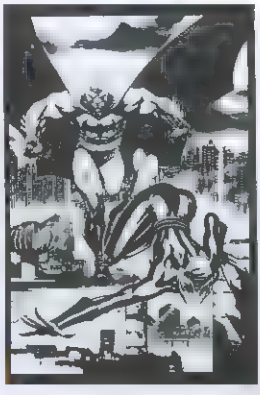


ley Quin y Renee Montoya de la mano de Paul Storrie y Jennifer Graves (con un estilo similar al de las series de animación)

En Septiembre comenzará una nueva maxiserie de Warren Ellis titulada Global Frequency, que contará con un dibujante distinto en cada número, serán historias autoconclusivas que nos ilustrarán sobre cómo es el mundo imaginado por Ellis.
Se anuncian ya Batgirl Year One (Dixon, Beatty y Marcos Martin) y la novela gráfica de la JLA/JSA dibujada por Pacheco de cara al próximo otoño.

Otros proyectos para este año, esta vez en Vértigo, serían:
Blood and Water,de Judd Winick y Tom Coker, miniserie de seis números sobre vampiros.
Fight for Tomorrow, de Brian Wood, Denis Cowan y Kent Williams. Amor,violencia y redención en Chinatown en seis números.
También verán la luz en breve las ya comentadas novelas gráficas Bigg Time (Ty Templeton), Barnum (Chaykin, Titchman y Henrichon), Orbiter (Ellis y Doran) o Lovecraft (Giffen y Enrique Breccia)

Heidi Mc Donald, editora de Vértigo, ha sido despedida. Dadas las cifras de ventas de la línea, no sorprende.



Jim Lee será el próximo dibujante de Batman, con guiones de Jeph Loeb. Su etapa durará al menos 12 números ininterrumpidos (DC se ha cubierto las espaldas y para cuando salga anunciado el primer número habrá dibujados mas de media docena)

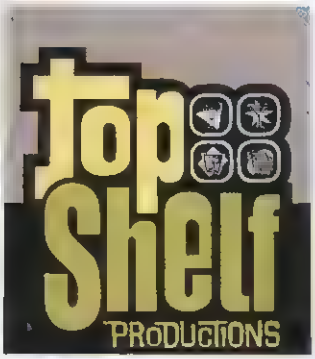
INDEPENDIENTES

Image pierde peso especifico. Tras la marcha de Dreamweave, ahora es el equipo de The Red Star el que forma su editorial independiente: Archangel Studios

David Mack prepara una novela gráfica de Kabuki con Andy Lee. La novedad del asunto es que Lee no parte de un guión previo, sino que será Mack quien "encuentre" el guión en los dibujos de Lee. ¿Pero eso no era el estilo de guión Image?

La bancarrota de la distribuidora independiente LPC llevó a Top Shelf a una situación económica difícil, teniendo que pedir ayuda a sus lectores para no verse abocados al cierre. La respuesta fue entusiasta y pocas horas después de su petición anunciaban que la crisis estaba su-

COMIX CITY
(ALICANTE)
Comic USA, MANGA, EUROPERO...
Gran Stock material atrasado descatalogado. Figuras, Videos Warhammer, Rol, etc...
POR NUESTRA TIENDA HAN PASADO
Luis Roya, Azpiri, Carlos Pacheco Torres, M. Angel Martin N. Fernandez...
C/ Pascual Pérez, 36 - bajo
Telf. y Fax. 965 21 29 33
E-mail: comixcity@terra.es
ALICANTE 03001
15 AÑOS
A TU SERVICIO



perada. Otros que también lo están pasando mal a cuenta de la bancarrota de la distribuidora son la gente de Drawn & Quarterly. Esperemos que la cosa se quede sólo en un susto.

¿Walt Simonson en Crossgen? Bueno, al menos será el dibujante de The Path en su número 5, bajo guión de Ron Marz.

Neil Gaiman ha firmado un nuevo contrato con Harper/Collins para sus tres próximos libros tras el éxito cosechado por American Gods.

ESPAÑA

Los Premios Historieta Diario de Avisos, decanos en España de su especialidad, han llegado a su 25ª Edición. Estos son los premiados:

- **Guión de historieta realista:** Felipe Hernández Cava
- **Dibujo de historieta realista:** Ricard Castells
- **Guión de historieta de humor:** Bernardo Vergara
- **Dibujo de historieta de humor:** Santiago Valenzuela
- **Revista del año:** "El Jueves"
- **Editor del año:** Sinsentido
- **Mejor labor pro historieta:** Francesca Lladó
- **Mejor comentarista:** Óscar Palmer
- **Totalidad obra de humor:** Antonio Edo "Edgar"
- **Totalidad obra realista:** Tomás Porto

Los días 18,19 y 20 de Abril se celebraron con notable éxito de publico los Tres Días de Comic de Valencia. Entre los autores invitados estaban Ramón F. Bachs, Sergio Bleda, David López, Rafa Fonteriz, Max, Sergio Córdoba, Víctor Santos o David Ramírez.

Dentro del Fant (Festival de cine Fantastico de Bilbao) siempre hay un huequecito reservado para los cómics. En esta ocasión pasaron por Bilbao y charlaron con los aficionados autores como Cels Piñol, Mauro Entrialgo, Miguel B. Núñez o Paco Alcázar.

Hablando de Cels Piñol, debemos informaros de que Planeta va a editar un juego de rol inspirado en la visión de Cels de la Ciencia Ficción: Outfan. Serán 96 páginas en tapa dura.

En el mes de Julio, Planeta - DeAgostini publicará el primer cómic de OUTFAN: 48 páginas a color, formato prestigio (con guión y dibujos de Cels Piñol)

Ya se han hecho públicas las nominaciones a los premios ADLO!. Por desgracia son demasiadas como para poder ponerlas aquí, pero os aquí está la página web donde podéis consultarlas (www.dreamers.com/adlo) y ver antes que nadie quién ha sido el ganador en cada modalidad.

El Círculo de Lectores ha editado un lujoso libro de 256 páginas al precio de 21 euros en el que recoge las mejores páginas de humor aparecidas en la prensa española en el último año. Así mismo, han inaugurado una exposición con originales de dichos dibujantes que durará hasta el 24 de Mayo en el Círculo de Lectores de Madrid (número 10 de la calle O" Donnell).

Del sábado 27 de abril al domingo 5 de mayo se desarrolló en el edificio La Closeta de La Massana (Andorra) una nueva edición de La Massana Cómic. De entre sus actividades destacó la exposición conmemorativa sobre los 40 años de la revista infantil y juvenil Cavall Fort. Entre los invitados figuraban: Angel Nadal, Rubén Pellejero, Martín Saurí, Jan, Roser Capdevila, José Ortiz, Jordi Macabich, Ricardo Martínez y Sanjulián.

Murió, entre los días 10 y 11 de abril de 2002, el dibujante de historietas Jaime Juez i Castellá, "Xirinius". Nacido en 1906, Jaime Juez era uno de los decanos de nuestra historieta, trabajando en multitud de títulos, como en los tebeos KKO, Pocholo, Pulgarcito, Sissi, Chispa, Virolet, en seriales como Martín Rolán, Chacho, Estrellita, Margari, Quo Vadis, Bisonte Gráfico, El Jabato, Robin Hood y en muchas páginas para el mercado extranjero que jamás vimos en España. Descanse en paz

El martes 23 de Abril fallecía debido a una neumonía el dibujante Alfredo Pons, popular autor de El Víbora. Si siempre es duro aceptar la muerte de un individuo, cuando esta llega prematuramente, el dolor es aún mayor. Descanse en paz.

El Salón del Cómic de Barcelona será la fecha elegida para que Producciones Aralia comience su andadura editorial con la Colección Cuarto y Mitad, una arriesgada propuesta que incluye :

Hedonistas: Por Hernán Migoya y dibujada por Sergio Córdoba.

El cielo más alto: Borja Crespo nos sorprende en este cómic intimista.

No te quiero, pero te amo un poco: Fermín Solís nos muestra la progresión gráfica que ha sufrido su interesante estilo

Robot love. Te quiero coletitas: Primer tebeo como profesional de Ángel

La Escola de Snowboard Val d'Aran (ESVA) convoca, el Cuarto concurso SnowboART,

que comprende dos modalidades(Cómic y Tira Cómica) y tres categorías en cada una(menores de 13 años, de 14 a 17 años y mayores de 18 años) bajo el tema: "Snowboard, Modus Vivendi". Los premios serán material deportivo, bolsas de viaje, lotes de cómics,

cursos de snowboard... con un valor global de 6000 euros. El plazo de presentación termina el 15 de julio del 2002.

FRANCIA-BELGICA

Acaba de aparecer el último volumen de la colección Las ciudades oscuras de Schuitten y Peeters. Su nombre es La frontière invisible ("La frontera invisible") y la historia se desarrolla en dos tomos (de los que sólo ha aparecido el primero). Destaca la ruptura con el resto del universo de las ciudades oscuras, no habiendo referencias a otras ciudades ni tampoco la estética urbana a la que nos tienen acostumbrados.

imágenes
COMICS
El mayor stock de comics, nacionales y de importación
C/ Pelayo, 18 · Tel.: 96 352 05 73 · (46007) Valencia
SHOP
Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m²
C/ Rozafa, 14 · Tel.: 96 394 39 24 · (46004) Valencia

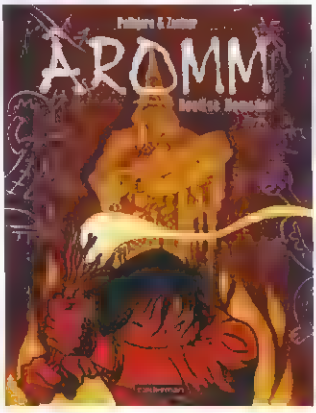
Con motivo del aniversario de Victor Hugo, la editorial "Petit à Petit" ha sacado un álbum donde se adaptan poemas del genial autor al cómic, mostrándose primero cada poema, luego un breve comentario sobre él y finalmente la adaptación al cómic. El resultado es irregular pero interesante en general y tal vez pueda servir para acercar un poco los clásicos a los jóvenes.

Ha aparecido el segundo volumen de "Megalex", de Jorodowsky y Beltran. Se titula "La ange bossu" ("El ángel jorobado") y presenta un dibujo muy interesante realizado por ordenador en dos y tres dimensiones. Es más, para su lanzamiento Beltran ha realizado un pequeño corto de animación / anuncio que se puede descargar en la página web de "Les humanoïdes associés" (www.humano.com).

Este mes no toca álbum de "La mazmorra" (¡dos meses seguidos! Mucho me parece...) mas sí otro de Sfar: "Et la maison qui avait l'air normale" ("Y la casa que parecia normal"), cuarto tomo de la serie "Petit Vampire".

También ha salido el séptimo volumen de la interesante serie "Capricornio" de Andreas (que en la península, lamentablemente, no goza de mucho predicamento). Se llama "Le dragon bleu" ("El dragón azul").

En mayo sale un nuevo álbum de nuestro entrevistado del mes Jorge Zentner, en este caso magníficamente acompañado por su más sólido colaborador, Ruben Pellejero. Se trata del primer volumen de la serie "destinos nómadas", titulado Aromm.



NEWTON
RIERA ALTA, 8. 08011 BARCELONA
VENTA POR CORREO
NOVEDADES COMICS / DESCATALOGADOS / 2ª MANO AL MEJOR PRECIO
TEL 93 329 34 66 / FAX 93 443 11 63

Previews

DARK HORSE COMICS

KISS #1 (de 3)

Tras el cierre de Kiss Psycho Circus, Joe Casey y Mel Rubi nos presentan la nueva colección del grupo musical más superheroico de la historia.

32 páginas por 3 dólares.

STAR WARS INFINITIES THE EMPIRE STRIKES BACK #1 (de 4)

Dave Land y Davide Fabbri son los encargados de realizar la secuela del What if que comenzó con la miniserie de A New Hope.

32 páginas por 3 dólares.

HELLBOY THE THIRD WISH #1 de 2

Nueva miniserie de Hellboy, que recoge un viejo proyecto anunciado y nunca realizado.

32 páginas por 3 dólares.

ANCIENT JOE TP

Tomo recopilatorio de la miniserie de Scott Morse, que ahora comienza a ser popular con su miniserie de Elektra.

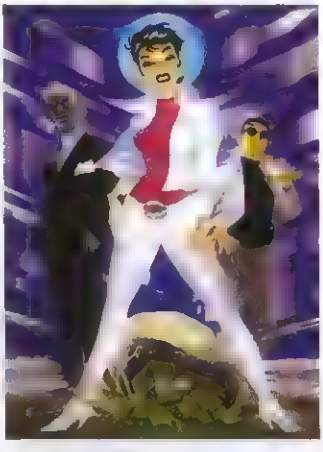
120 páginas por13 dólares

DC

CATWOMAN SELINAS BIG SCORE

Tras sus cuatro números con Ed Brubaker, Darwyn Cooke nos presenta ahora una novela gráfica original con Catwoman de protagonista. Contiene un portafolio de ilustradores tan reseñables como Steranko o Daniel Torres por poner un par de ejemplos.

96 páginas por 25 dólares.



CRISIS ON MULTIPLE EARTHS TP

Creando expectación ante próxima la novela gráfica que enfrentará a la JLA y a la JSA, nos llega este tomo que recoge los cuatro primeros encuentros de ambos grupos.

208 páginas por 15 dólares.

SHAZAM FAMILY ANNUAL #1

Reedición de las clásicas aventuras del Capitan Marvel y su heroica familia.

80 páginas 6 dólares.

AUTOMATIC KAFKA #1

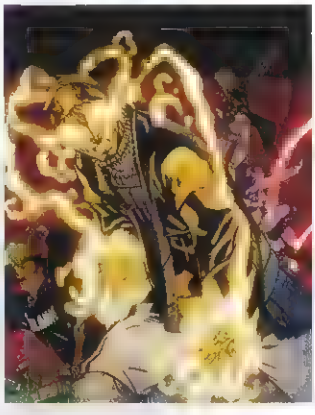
Joe Casey y Ashley Wood nos ofrecen una nueva y particular mirada al mundo de los superheroes. ¿Aportarán algo nuevo?

32 páginas por 3 dólares.

GEN 13 #0

Por el irrisorio precio de 13 céntimos de dólar, llega el número 0 de la nueva etapa de Gen 13. Las historias, escritas por Claremont o Palmiotti, tienen la peculiaridad de estar dibujadas por un par de españoles entre otros: Jesús Saiz y Juan Román Cano.

32 páginas por 0.13 dólares



STORM WATCH ACHILLES #1

Escrita por Micah Ian Wrighty dibujada por Whilce Portacio y Scott Williams, este nuevo grupo recuerda

más a Wetworks que a Stormwatch.
32 páginas por 3 dólares.

LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN VOL II #1 (de 6)
Por fin llega la segunda miniserie de uno de los grandes éxitos de crítica y público del Alan Moore de ABC Cómics.
32 páginas por 3.5 dólares.

ANIMAL MAN VOL 2 ORIGIN OF THE SPECIES TP
Aunque aquí los viéramos de la mano de Zinco, ahora llega la segunda recopilación de los números de Grant Morrison al frente de esta serie.
224 páginas 20 dólares.

GODDESS TP
Garth Ennis y Phil Winsdale son los autores de esta irreverente miniserie programada para hace unos meses pero que debido a los acontecimientos del 11-S tuvo que ser aplazada
256 páginas por 20 dólares

VERTIGO POP TOKYO #1
Jonathan Vankin y Seth Fisher son los autores de esta miniserie de aspecto francamente diferente. Toda una sorpresa a descubrir.
32 páginas por 3 dólares.

Y- THE LAST MAN #1
Brian K. Vaughan; y Pia Guerra nos ofrecen una serie basada en un concepto diferente: las aventuras del único macho sobre la tierra. Hum.
40 páginas por 3 dólares.

MAD ARCHIVES VOL 1 HC
Cuando se cumplen 50 años de la creación de MAD, comienza una recopilación cronológica por parte de DC. Estos primeros números contienen algunas de las mejores historias de humor de Kurtzman.
224 páginas por 50 dólares.

IMAGE

BATTLE OF THE PLANETS #1
Alex Ross dirige y aboceta la nueva serie regular de La Batalla de los Planetas (comando G).Ya que sólo compran tebeos los adultos, exprimamos a fondo su nostalgia.
32 páginas por 3 dólares.

LEAVE IT TO CHANCE #13
Vuelve la serie de Robinson y Paul Smith con un especial de 48 páginas para recuperar el tiempo perdido.
48 páginas por 5 dólares.

LIBERTY MEADOWS VOL 1 EDEN TP
Frank Cho presenta su primer tomo recopilatorio bajo el sello Image.
128 páginas por 15 dólares.

THE PRO
El controvertido proyecto sobre la prostituta con superpoderes ve finalmente la luz de la mano de Ennis, Conner y Palmioti.
56 páginas por 6 dólares.

SUPERPATRIOT AMERICAS FIGHTING FORCE #1 (de 4)
Parece que el patriotismo vende, así que ¿qué mejor que un Superpatriota? Robert Kirkman y Corey Walker son los encargados de rescatar al personaje de Erik Larsen.
32 páginas por 3 dólares.

VIOLENT MESSIAHS VOL 1 BOOK OF JOB TP
Joshua Dysart y Tone Rodríguez son

los autores de esta llamativa serie cuyos 8 primeros episodios son recopilados ahora junto a los consabidos extras.

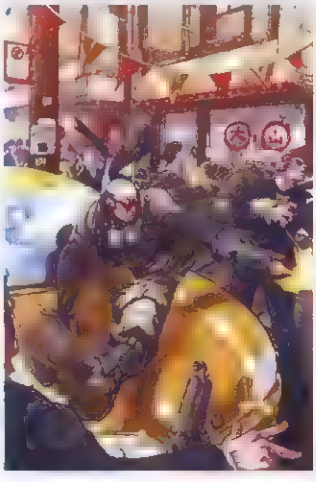
224 páginas por 25 dólares.

MARVEL

SOLDIER X #1

Darko Makan e Igor Kordey son los encargados de relanzar la serie de Cable. ¿Habrá algo más que un nuevo número 1? Es muy posible que si, dados los autores implicados.

32 páginas por 3 dólares.



AGENT X #1

Gail Simone y Udon son los encargados de esta nueva serie que viene a sustituir a Deadpool.

40 páginas por 3 dólares.

X- STATIX #1

Milligan y Allred han logrado hacer una serie tan personal con X-Force, que dotarla de un titulo propio y desligado del pasado era la opción lógica.

40 páginas por 3 dólares

APACHE SKIES #1

John Ostrander y Leonardo Manco retoman el espíritu de Blaze of Glory y lo llevan a la línea MAX.

32 páginas por 3 dólares.

ELEKTRA GLIMPSE & ECHO #1

Scot Morse, animador y dibujante de cómics de magnifico y personal trazo realiza su primer trabajo mainstream con esta miniserie de Elektra.

32 páginas por 3 dólares.

CALL OF DUTY: THE PRECINT

Nueva miniserie "realista" englobada en el Universo Marvel. Bruce Jones y Tom Mandrake narran las aventuras de un policía de Nueva York.

32 páginas por 3 dólares.

X-MEN EVOLUTION VOL 1 TP

Devin Grayson y Udon realizan esta serie cuyos cuatro primeros números son recopilados ahora.

96 páginas por 9 dólares.

AMAZING SPIDERMAN REVELATIONS TP

Tomo que reúne cuatro números de la serie regular realizados por Romita Jr y Strazcynski.

96 páginas por 9 dólares.

NUFF SAID TP

Un tebeo fácil de leer: recopila las mejores historias mudas editadas hace unos meses en las series regulares de Marvel.

240 páginas por 22 dólares.

ULTIMATES VOL 1 TP

La serie de Millar y Hitch ve recopilados sus seis primeros números nada más salir, en un intento de captar el mayor número posible de lectores.

160 páginas por 13 dólares

INDEPENDIENTES

TERRY MOORES PARADISE TOO VOL 1 TP DRUNK DUCKS (ABSTRACT STUDIOS)

La serie de Terry Moore en la que publica otros trabajos sueltos es recopilada en este tomo.

176 páginas por 16 dólares.

STRANGERS IN PARADISE VOL 11 BRAVE NEW WORLD TP. (ABSTRACT STUDIOS)

Sigue la publicación en tomos de la serie regular.

88 páginas por 9 dólares.

HIP FLASK: UNNATURAL SELECTION (ACTIVE IMAGES7COMICRAFT)

Guión del prolífico Joe Casey y dibujos pintados por el últimamente desaparecido Ladronn para esta historia protagonizada por un... ¡hipopótamo! Lo que hay que ver.

32 páginas por dólares.

GRANT & GIARRANOS BADLANDS. (AIT/PLANETLAR)

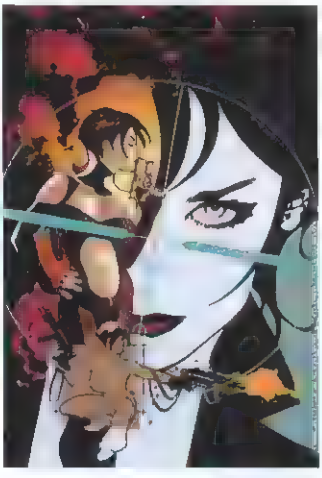
Reedición de la excelente obra de género negro publicada previamente por Dark Horse.

144 páginas por 13 dólares.

BEAUTIFUL KILLER #1 (de 3). (WIZARD ENTERTAINMENT)

Debuta la nueva creación de Palmiotti, una bella asesina, dibuja el animador Phil Noto.

32 páginas por 3 dólares.



SOUSA
Avda. de Castelao, 31. 36209 VIGO
Prensa
Cómics
Revistas
Librería
Tfno: 986 206 850

En Zaragoza
20 años a tu servicio
ESPECIALIZADOS EN COMICS
LIBROS Y TEMAS DE ARAGÓN
Futuro
San Vicente de Paúl, 2
976 295 777
Futuro II
Alfonso I, 28-Pasaje
976 390 000

AQUI ENCONTRARAS LO QUE BUSCAS
Ejido Comix
Juan, 10
04700 El Ejido (Almería)
Tel./Fax: 950 487 726
ESPECIALISTAS EN COMICS

INFERNO COMICS
Cómics, Manga, Anime, B.S.O. de Anime, Merchandising, Figuras de importación, Juegos de rol, Wargames...
AVDA DE JAIME I, 42
03500 Benidorm, Alicante
Tfno: 965 865 360

STRANGE KILLINGS BODY ORCHARD #1 (de 6) (AVATAR PRESS)

Sigue adelante la colección de miniseries creada por Warren Ellis.

32 páginas por 3'50 dólares

RUSE VOL 1 TP ENTER THE DETECTIVE. (CROSSGEN CÓMICS)

La exitosa serie de Waid y Juice ahora en su primer tomo.

160 páginas por 16 dólares

SUMMER BLONDE REG ED HC (DRAWN & QUARTERLY)

Nueva recopilación de la magnífica serie de Adrian Tomine Optic Nerve en cartoné. Además existe una edición de lujo firmada y numerada diez dólares más cara.

132 páginas por 25 dólares.

TRANSFORMERS ARMADA #1. (DREAMWAVE)

Tras el éxito de la primera colección se han dado cuenta de que hay que exprimir la gallina de los huevos de oro, así que debuta una nueva miniserie.

32 páginas por 3 dólares. 10

EGOMANIA MAGAZINE #1. (EDDIE CAMPBELL CÓMICS)

Debuta la revista de Eddie Campbell, con cómics y artículos variados. Incluye una entrevista con Lew Sayre Schwartz, que trabajó como negro para Bob Kane en Batman (seguro que tiene cosas interesantes que decir).

48 páginas por 5 dólares.

AMY RACECAR VOL 1 TP. (EL CAPITAN)

Incluye las distintas apariciones del personaje creado por David Lapham dentro de la colección Stray Bullets, así como su propio especial a color, además de los consabidos bocetos y demás parafernalia.

160 páginas por 18 dólares.

MARC HEMPELS NAKED BRAIN #1 (de 3). (INSIGHT STUDIOS GROUP)

Después de un tiempo de silencio, vuelve el genial Marc Hempel con una miniserie que recopila diversas historias cortas. Sí, por supuesto que hay nuevas historias de Tug & Buster.

24 páginas por 3 dólares.

ONI PRESS COLOR SPECIAL 2002.

El éxito cosechado por el del año pasado propicia que este año de nuevo tengamos un nuevo especial a todo color con los principales valores de la editorial.

48 páginas por 6 dólares.

ABC WARRIORS VOL 1 GN MEK NIFICENT SEVEN. (TITAN)

Continúa la reedición de las más famosas series de la británica 2000AD. En este caso le toca el turno a una de las más desconocidas en nuestro país, aunque tenga autores de la talla de Mills, O'Neill o Gibbons.

144 páginas por 18 dólares.

COMIC BOOKS & OTHER NECESSITIES OF LIFE TP (Magazines)

Contiene una selección de las mejores columnas publicadas por Mark Evanier en el Comics Buyer Guide, incluye dibujos de Sergio Aragonés.

200 páginas por 13 dólares.

WRITE NOW # 1 (Magazines)

Los editores de Draw! Nos explican ahora como se guioniza en Estados Unidos, la revista incluye una entrevista con Stan Lee.

80 páginas por 6 dólares.

NEIL GAIMANS CORALINE HC. (HARPER-COLLINS)

Sale a la venta una nueva novela de Neil Gaiman, esta vez dirigida a un publico más infantil de lo habitual, cuenta con ilustraciones de Dave McKean. Como ya viene siendo habitual, es posible encontrar una edición especial con 16 páginas extra por sólo 9 dólares más.

176 páginas por 16 dólares.

Plaza Nueva Cómics
compra-venta
LIBROS
Circulo de lectores, Grijalbo, Plaza y Janes, Ediciones B, Aguilar...
COMICS
Mangas y Tebeos, Forum, Norma, Zinco, Glenat, Tentaia, Vertice, Tebeo antiguo, Libros de ilustración, Trading Cards...
Delante de Calzados Otazua en la Plaza Nueva de Bilbao
Todos los Domingos del año
Móvil: 656 740 042
martoni@telelline.es

Historietas
Ahora pedidos por Previews, CD Animes y proximamente estampación de camisetas.
C/ Vinader, 6
30004 Murcia
Tel/Fax: 968 222 685

KRYPTON
Tel/Fax:
963 956 585

Todo en cómic
NACIONALES
IMPORTACIÓN
MANGAS
SUPERHEROES
EUROPEO, ETC

Merchandising
POSTERS
LIBROS DE ILUSTRACIÓN
CD's-ANIMES
OBJETOS DE
DECORACIÓN
CAMISETAS, ETC

MATIAS PERELLO, 25 B - 46005 VALENCIA

Haz caso a tus amigos
normasabadell.com
NORMA Comics
Norma
Comics
Sabadell
Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
Tel. y fax: 93 745 12 52
info@normasabadell.com

Armageddon
Cómics
Plaza Marcelino Soroa 2
20011 San Sebastian
Tel/Fax: 943 462 782

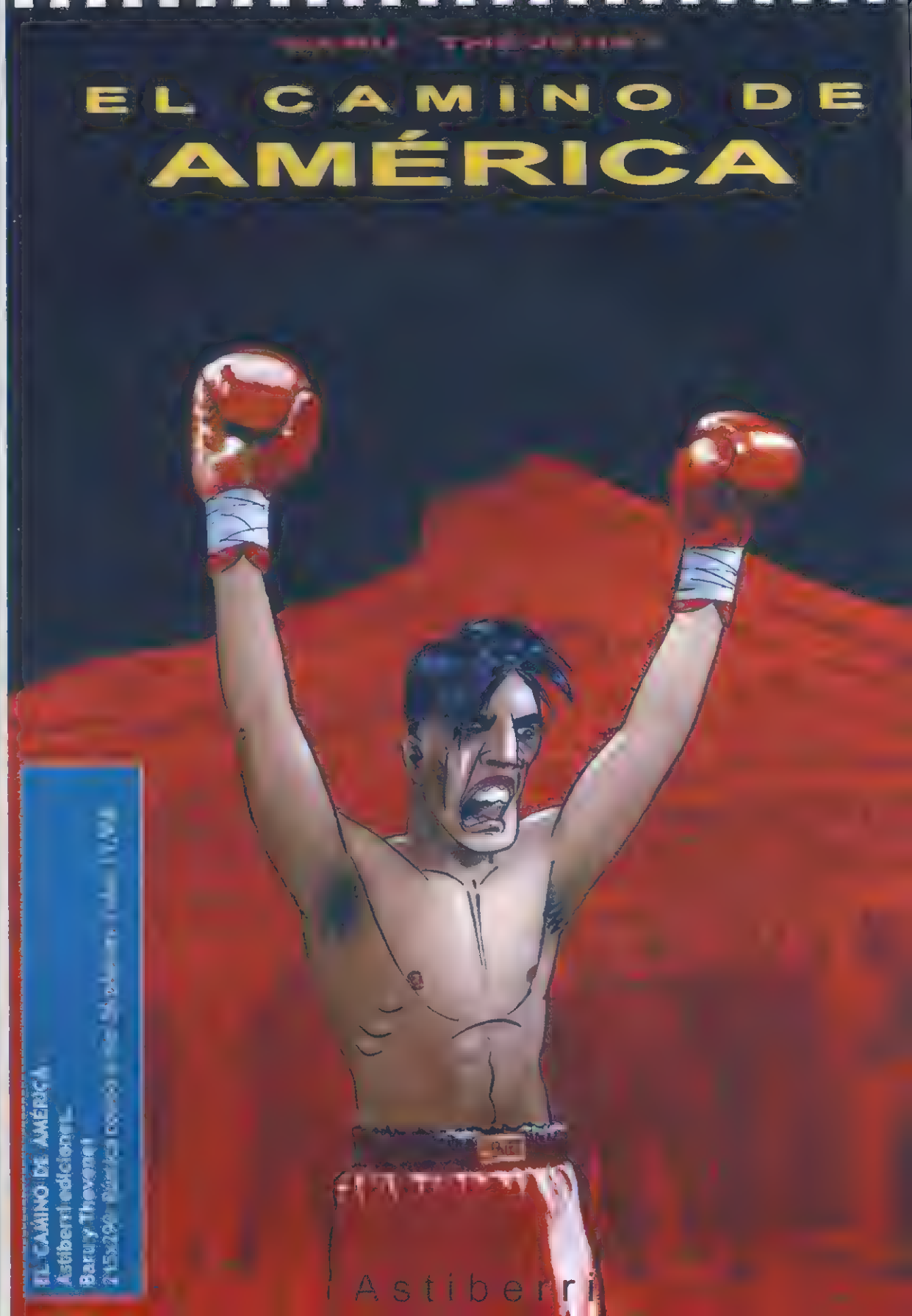
AteneO
C/PORTUGAL, 36
TELF. 965 923 040
03003 ALICANTE
ate-neo@teleline.es
http://pagina.de/ateneo

Comics, comics
y más comics...
Ronda Don Bosco, 22
36202 Vigo
Tfno/fax: 986 225 165
y muchas, muchas más cosas
NORMA Comics VIGO

Nexus
CÓMIC, ROL,
SIMULACIÓN
IMPORTACIÓN
CARTAS Y
ESTRATEGIAS
Nicolás Salmerón, 2
39009 Santander
Tel: 942 211934
www.nexus-4.com

RONIN
PINTOR J. APELLÁNIZ 3-VITORIA
945249158
ROL-FANTASIA
COMIC-MINIATURAS
MAGIC-POKEMON-W

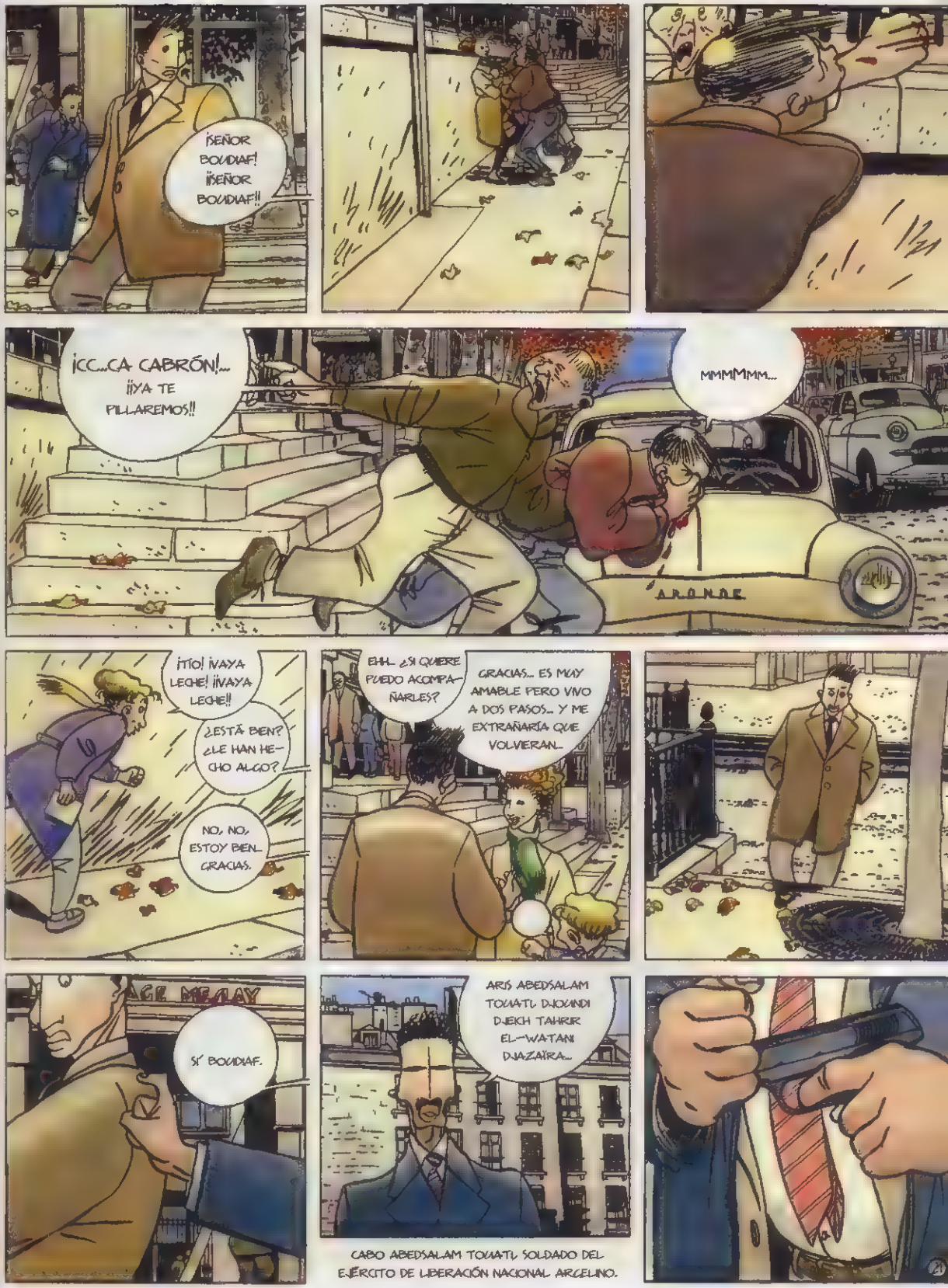
EL CAMINO DE AMÉRICA



EL CAMINO DE AMÉRICA
Astiberri ediciones
Barry y Thevenet
215x290 mm. 64 pp. Color. 11,95 €

Astiberri

ESTOO... YO...
¡¡AAH, CUAY! MIRA, SARAH, HASTA HA PUESTO MI NOMBRE...
CONTÉSTAME... ¡TE ESTOY HABLANDO! ¿ESTÁS SORDA O QUÉ?
¡EH! SÍ, SÍ... ES BONITO... ADIÓS SEÑOR BOUDIAF... GRACIAS POR LA FOTO...
LE BON LIVRE
LIBRAIRIE
Y QUÉ CARIÑO, ¿NOS CODEAMOS CON LOS MORACOS?
¡¡DEJADME EN PAZ, CRETINOS!!

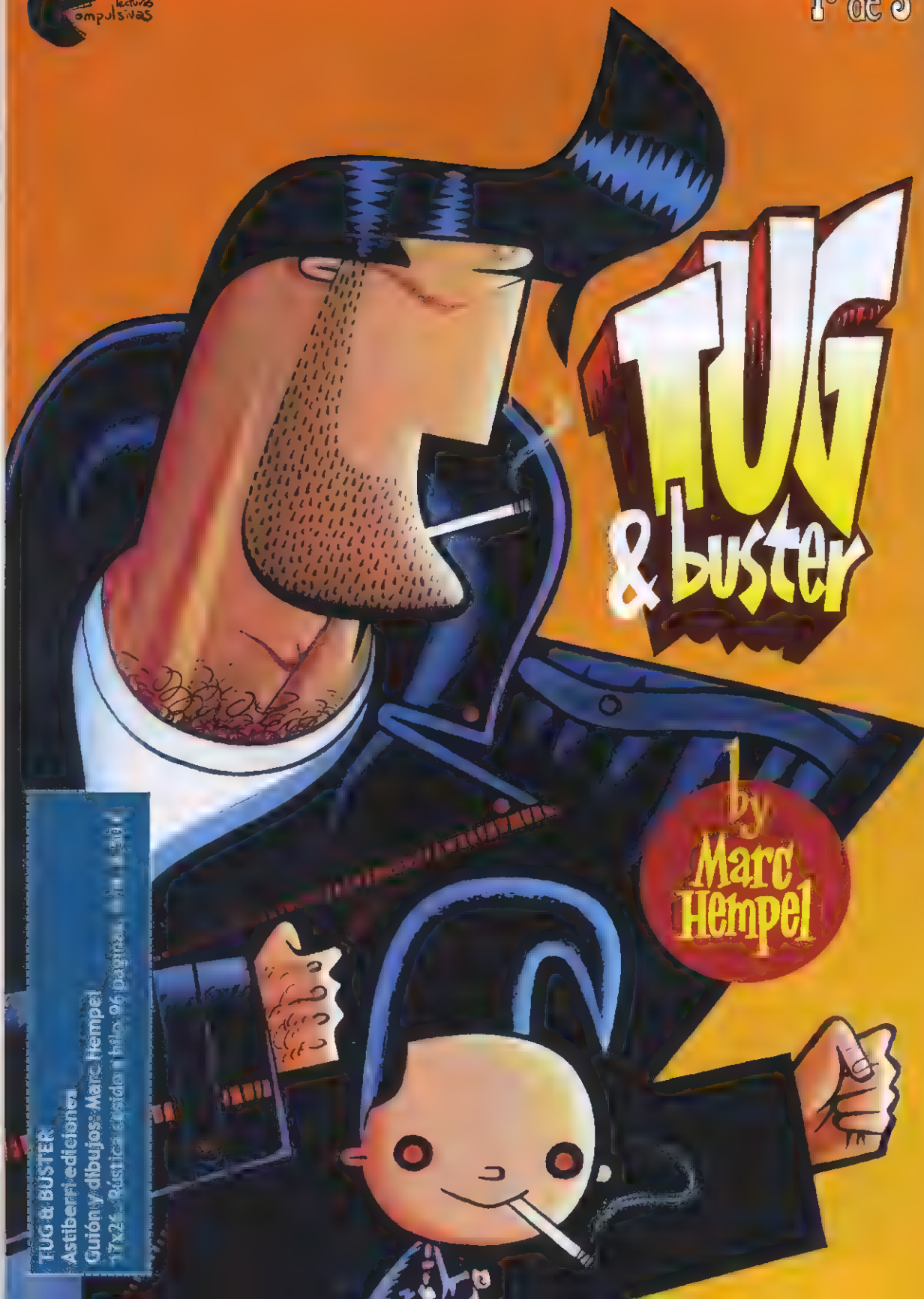

¡SEÑOR BOUDIAF! ¡¡SEÑOR BOUDIAF!!
¡CC...CA CABRÓN!... ¡¡YA TE PILLAREMOS!!
MMMMMM...
ARONDE
¡TÍO! ¡VAYA LECHE! ¡¡VAYA LECHE!!
¿ESTÁ BIEN? ¿LE HAN HECHO ALGO?
NO, NO, ESTOY BIEN. GRACIAS.
EHH... ¿SI QUIERE PUEDO ACOMPAÑARLES?
GRACIAS... ES MUY AMABLE PERO VIVO A DOS PASOS... Y ME EXTRAÑARÍA QUE VOLVIERAN...
SÍ BOUDIAF.
ARIS ABEDSALAM TOUATI DJOUNDI DJEICH TAHRIR EL-WATANI DJAZAÏRA...

CABO ABEDSALAM TOUATI, SOLDADO DEL EJÉRCITO DE LIBERACIÓN NACIONAL ARGELINO.

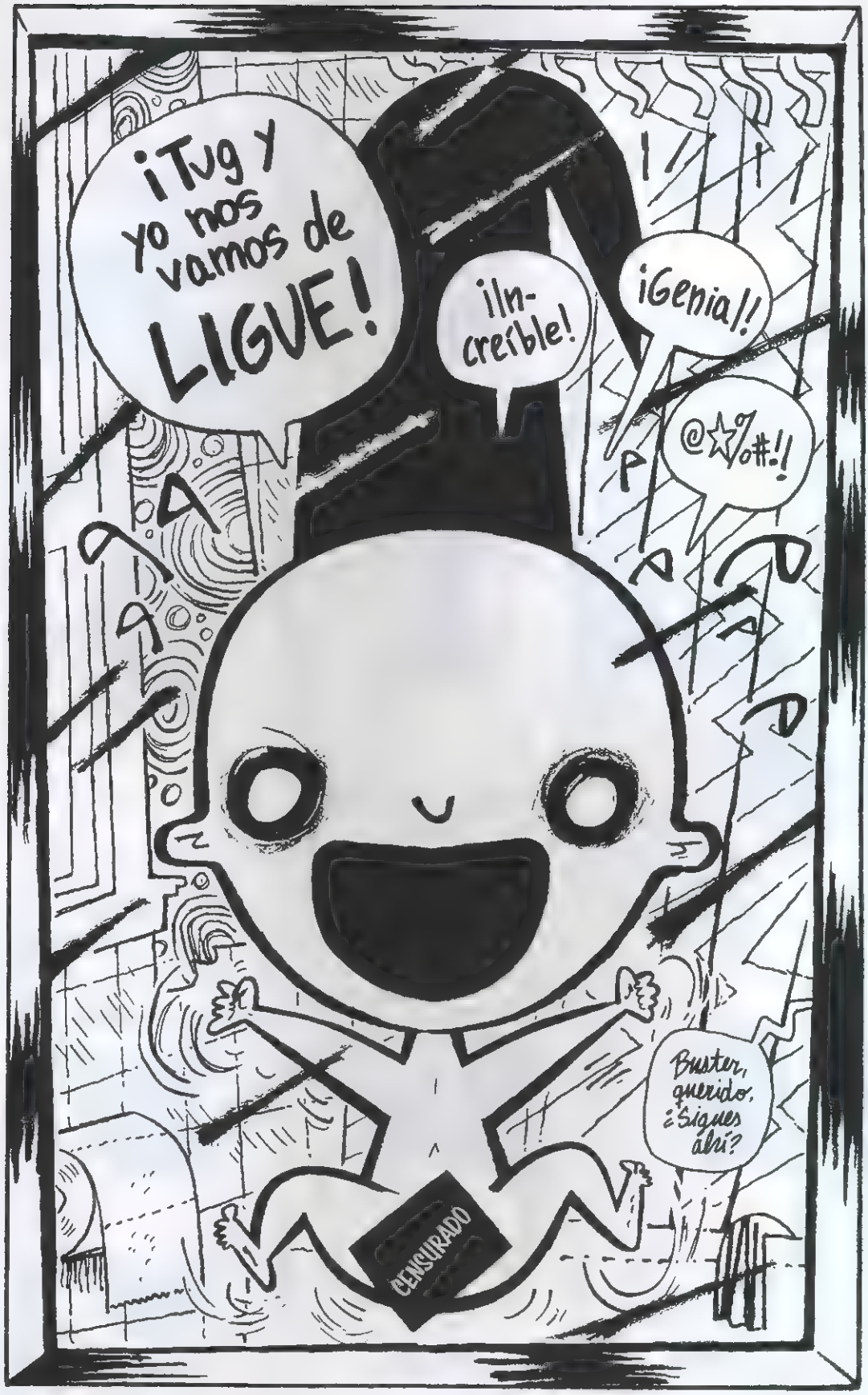
MI HERMANO ME HABÍA ADVERTIDO... AHORA SOY DEMASIADO CONOCIDO... Y "ELLOS" YA NO ME DEJARÁN TRANQUILO... HASTA QUE CEDA, HASTA QUE ACEPTE PAGAR...
¿PAGAR? ¿PAGAR EL QUÉ?
EL IMPUESTO... SÍ, IMPUESTO REVOLUCIONARIO... TODOS LOS ARGELINOS DE FRANCIA LO PAGAN... POR LAS BUENAS O POR LAS MALAS, PERO LO PAGAN.
¡PUTA POLÍTICA!
¡SÍ, PERO YO NO PAGARÉ!

lecturas compulsivas

1º de 3

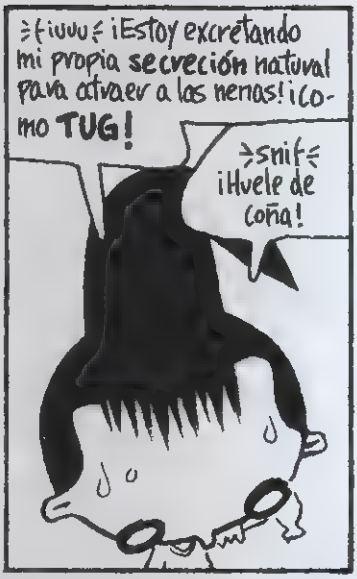


TUG & BUSTER
Astiberri ediciones
Guión y dibujos: Marc Hempel
17 x 24 · Rústica con solapas · b/n · 96 páginas · [illegible]


¡Tyg y yo nos vamos de LIGUE!
¡Increíble!
¡Genial!
@☆%#!
Buster, querido, ¿Sigues ahí?
CENSURADO

¡Solo nosotros! ¡Tug y yo!
¡Oh, cielos!
¡Menuda noche pasaremos!
¡Conociendo a mi amigo Tug está chupado! ¡Es matador con las chicas!
¡Un imán para las nenas!
¡Es todo un hombre! ¡Incluso un hombre de hombres! ¡Más de lo que una mujer puede resistir!
Es uno de esos tíos duros, pero guaperas... rematado con ese turgente flequillo.
¡Su viril y resistente cabello fabrica su propia brillantina secreta basada en el petróleo!
¡LO mantiene impecable!
SST
DURA LUBE
ERT
¡Oh, bueno!... ¡casi!
¡Creo que me hace más alto!
¡Espero que las nenas aprecien mi barba!
¡Me la he dejado crecer todo el mes, sólo para esta ocasión!
¡A veces el viejo Tug ya tiene barba cerrada al mediodía!
¡QUÉ TÍO!

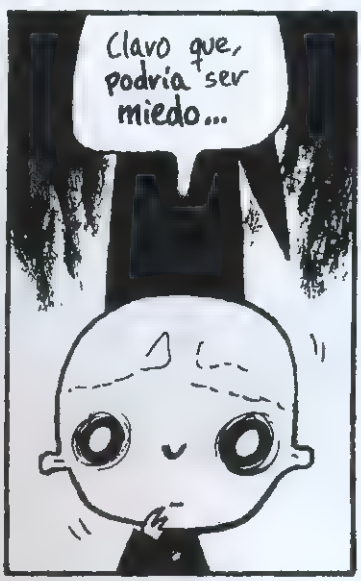
¡UH!
¡UH!
¡UH!
¡UH!
¡UH!

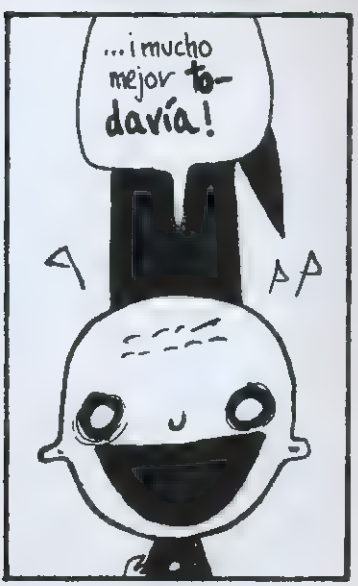

¡Estoy excretando mi propia secreción natural para atraer a las nenas! ¡como TUG!
¡snif! ¡Huele de coña!

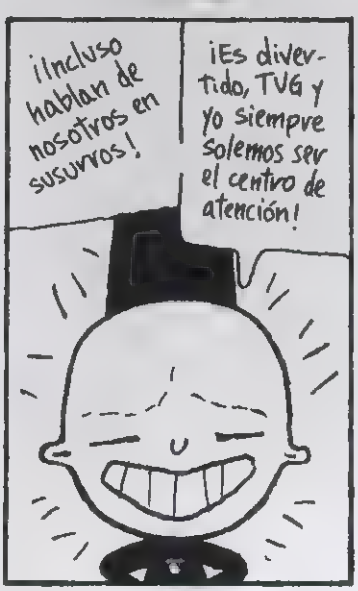
¡Las nenas me olerán a un kilómetro de distancia y acudirán corriendo!
¡TUG y yo tendremos que sacárnoslas de encima!

Últimamente, las nenas han sido muy amables y corteses...
...dejándonos mucho espacio a TUG y a mí...

...concediéndonos intimidad y no molestándonos... ¡a veces, hasta cambiando de acera para no cruzarse con nosotros!
¡Eso es respeto!
SNAP
SNAP


Claro que, podría ser miedo...


...¡mucho mejor todavía!


¡Incluso hablan de nosotros en susurros!
¡Es divertido, TUG y yo siempre solemos ser el centro de atención!

Bueno, seré bueno con las nenas y no diré más.
¿Cómo le irá al viejo TUG?

JORGE ZENTNER

DAVID SALA

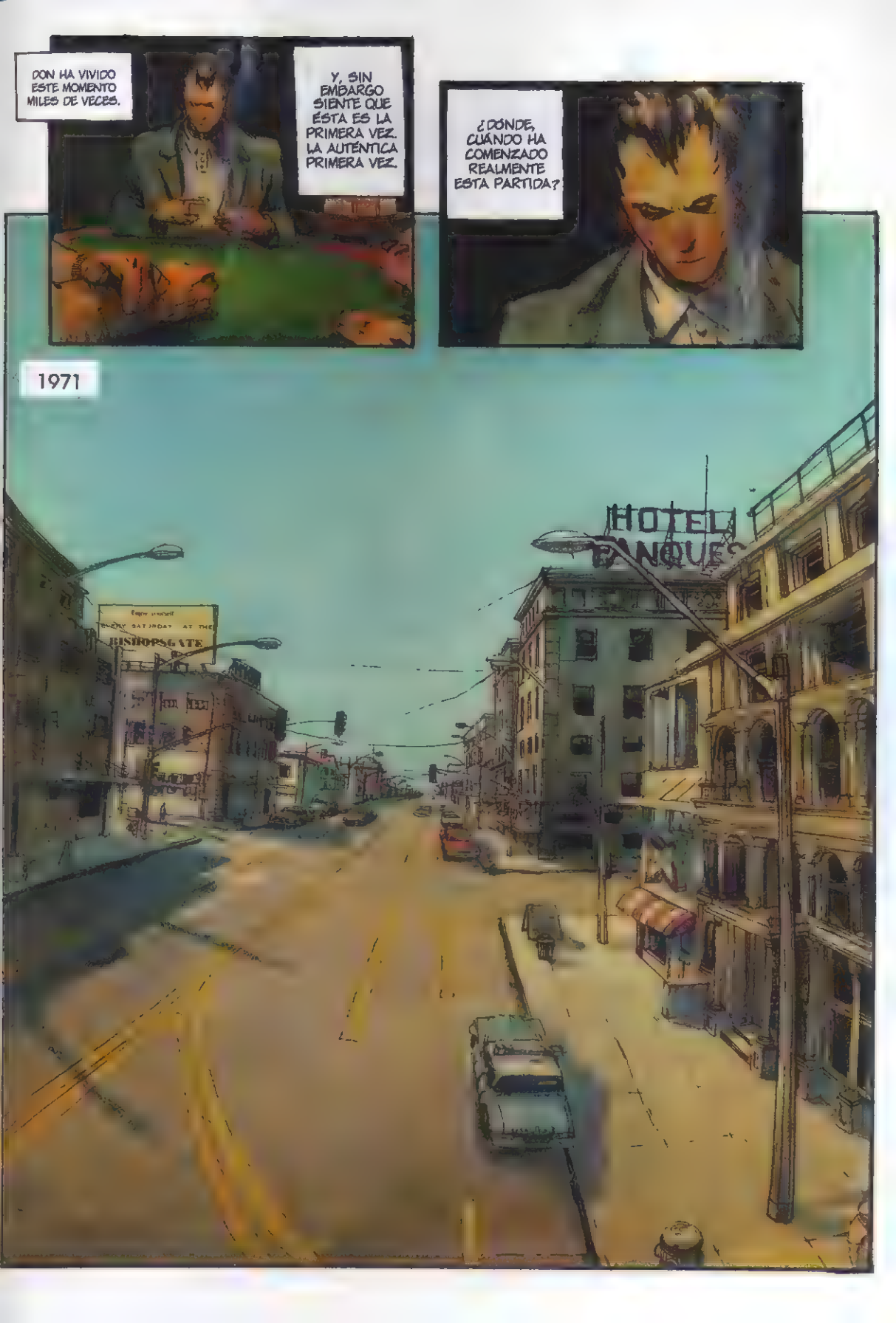
REPLAY

ASTIBERRI

1997

EN REALIDAD, DE LAS APARIENCIAS NADA LE IMPORTA: NI LA HORA QUE ES, NI EL NOMBRE DE LA CIUDAD. EL "MALCOM'S" TIENE UN BILLAR, PERO PODRÍA NO TENERLO.
HAZ LO QUE QUIERAS, DICK... YO, EN TU LUGAR, GOLPEARÍA PRIMERO LA ROSA.
MEN
PODRÍA SER OTRO BAR, Y TAMBIÉN OTRA LA CIUDAD, COMO OTROS PODRÍAN SER LOS TRES HOMBRES QUE ESTÁN FRENTE A ÉL, DISPUESTOS A APOSTAR SU DINERO.

¿MUCHO? ¿POCO DINERO? ESO TAMPOCO IMPORTA. NO ES CUESTIÓN DE CANTIDADES. PARA DON WALDEN... LO QUE ESTÁ EN JUEGO ES OTRA COSA.
NO
ENTONCES... ESAS SON LAS CONDICIONES, SEÑORES. ¿PODEMOS EMPEZAR?
OK
OK
OK


DON HA VIVIDO ESTE MOMENTO MILES DE VECES.
Y, SIN EMBARGO SIENTE QUE ÉSTA ES LA PRIMERA VEZ. LA AUTÉNTICA PRIMERA VEZ.
¿DÓNDE, CUÁNDO HA COMENZADO REALMENTE ESTA PARTIDA?
1971
HOTEL
BISHOPSGATE

Reseñas

DAR LA CARA

"No tengo nada que decir, no tengo nada que negociar" dicen que contestó Héctor Germán Oesterheld, en 1977, a los requerimientos de un verdugo para que colaborase con el régimen criminal que, enmascarado tras el kafkiano nombre de "Proceso de Reorganización Nacional", rigió los destinos de la Argentina entre 1976 y 1983. Desconozco los pormenores de la militancia de Oesterheld en la extrema izquierda de los Montoneros, motivo último de su detención, pero estoy convencido de que aquel noble gesto de lealtad -el cual, a la postre, habría de costarle la vida- venía de mucho antes, ensayado en tantos y tantos personajes en cuya creación había participado para dotarlos de una sensibilidad ética en la que dicha lealtad desempeñaba un papel crucial.

Hoy, con unos valores en franca retirada, resulta admirable tal gesto, u otro semejante, en un anciano a quien los militares habían torturado (hasta donde sé, y perdonen que me extienda, pero comprenderán que en materia como ésta conviene ser preciso, lo hicieron en la impunidad del campo de concentración de la avenida Ricchieri y el Camino de Cintura, y en el Regimiento Militar Viejobueno) y obligado a convivir diariamente con la muerte, una muerte que había devenido fundamental en sus historietas, sobre todo en aquellas donde lo acompañó el dibujante uruguayo Alberto Breccia, especialmente en Mort Cinder.

Quince años antes, tanto uno como otro eran veteranos en sus respectivos oficios y ya habían colaborado juntos en una pieza soberbia de la historieta convencional: Sherlock Time. Sin embargo, las expectativas que había alimentado el surgimiento de la editorial Frontera -fundada por el propio Oesterheld en 1957 y en cuyas revistas colaboró con algunos de los mejores dibujantes del momento, como Francisco Solano López o Hugo Pratt- se vieron truncadas con la ruina de la empresa.

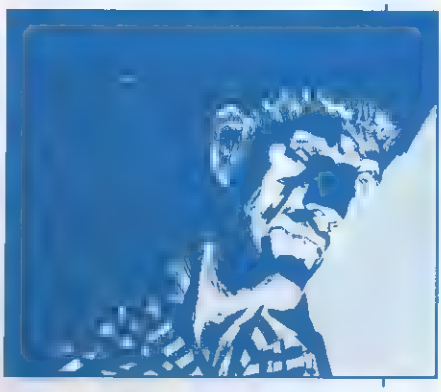
Como ha contado Juan Sasturain, esa época significó un "cambio de domicilio" para la aventura en la historieta argentina, olvidando todo maniqueísmo y adoptando unos planteamientos muy cercanos a eso que, tiempo después, dio en llamarse, pomposamente, "cómic adulto". Simultáneamente, muchos de los artistas iniciaron una aproximación hacia los grandes sindicatos de historieta estadounidenses y europeos, caso de la Fleetway inglesa, tentados por los altos precios que, en comparación, éstos pagaban por página, con lo que aquellas publicaciones perdieron buena parte de su esplendor -de ahí que los últimos tiempos de Frontera hayan sido tildados de "muy malos" -. Habría que esperar, nos dicen Trillo y Saccomanno, a la segunda época de Misterix para ver un renacer del género de aventuras en la Argentina.

Revista veterana, perteneciente al catálogo de la Editorial Abril, pasó por entonces a la Editorial Yago, que la pondría en las expertas manos de Francisco Romay, quien le imprimió nueva vida apostando por equipos como el que conformaron el guionista Eugenio Zappietro "Ray Collins" y el joven José Muñoz en el policíaco Precinto 56, o el propio Oesterheld, tanto con Jorge Moliterni en Watami, como con Breccia en Mort Cinder.

El 20 de julio de 1962 -apenas tres meses después de que la presión de los militares, otros, derribase al presidente Frondizi- comenzó su andadura este serial en cuyas viñetas los autores dejaron amarga constancia de sus respectivas crisis personales. En el caso del guionista obedecía, como hemos dicho, a la quiebra de su proyecto editorial, mientras que en el del dibujante lo hacía, de un modo aún más profundo, en función de una enfermedad degenerativa que afectó a su esposa hasta acabar con su vida cuatro años después. Toda esa angustia, toda esa tortura aparece cristalizada en las páginas de este personaje inmortal.

Inmortal, en efecto, pues tal fue el punto de arranque de la historia: un héroe -un mecanismo narrativo, más bien- capaz de vivir tantas muertes cuantas quisiesen contar sus artífices, y que termina, como Ulises en la cueva del cíclope, por ser nadie. A través de la propia voz de Mort Cinder o de la del anticuario Ezra Winston, compañero eventual y testigo de alguna de sus peripecias, nos son referidas un puñado de modélicas ficciones ambientadas en escenarios que responden a lugares comunes de la memoria colectiva de la hu-

manidad (Babel, las Termópilas o la I Guerra Mundial).
Ya desde los capítulos de apertura (resueltos a golpe de puro oficio en espera de que Breccia diera con la concepción gráfica adecuada para el rostro del protagonista, tras haber prestado el suyo propio al anticuario), los brillantes textos literarios de la voz en off, ora de Ezra, ora de Mort, se consolidan como recurso narrativo clave, sin ahorrarnos esos titubeos y esas densas zonas de sombra con que el olvido suele acompañar a toda rememoración y que, acaso, deban menos al cálculo de Oesterheld que a descuidos por exceso de producción.
Mi fascinación por esta obra maestra no es ajena, seguro, al carácter de "reflexión ante la experiencia histórica", como muy acertadamente ha señalado Antoni Segarra, con la que suele dotar a todo relato el uso de los tiempos del pasado. Como tampoco es ajena, estoy convencido, a la complejidad psicológica del reparto, protagonistas y secundarios, que escapa a cualquier maniqueísmo al alejarse de todo comportamiento "ejemplar" (lean, si no me creen, el episodio intitulado "La madre de Charlie"). Aquí se entreveran, como en la vida misma, lo atroz y lo sublime con la mediocridad cotidiana, una mediocridad que pocas veces fue recogida con mayor dignidad que en estas planchas.
La otra gran causa de mi debilidad por este álbum, acaso el mejor de los publicados en el Saló, se encuentra en la aportación de su dibujante, el llorado Alberto Breccia, quien habría de dejarnos en 1993, legándonos no sólo un valiosísimo patrimonio artístico (comparable sólo al de los pioneros del medio), sino una actitud nueva, una honestidad que el "Viejo", como se le conocía, puso siempre en su labor a partir, precisamente, de esta serie, auténtico parteaguas en su carrera.
No voy a descubrir, a estas alturas, los recursos gráficos que el "Maestro" (pues por tal era, también, tenido) desplegó en estas páginas: el magistral uso de los climas lumínicos, más cercano, en algunos casos, a Lang o a Murnau que a Caniff y Robbins; la cuidadísima composición, de raigambre clásica, de cada una de sus viñetas; el empleo de materiales y texturas en función de las distintas necesidades narrativas y expresivas; la especial sensibilidad que demuestra a la hora de recrear atmósferas tenebrosas y de la que, posteriormente, tan buen uso hizo en obras como Los mitos de Cthulhu o la sobrecogedora Buscavidas, elaborada durante los años de plomo del "Proceso" y tan testimonio de aquéllos como pueda serlo el Maus con respecto al exterminio de judíos o Gorazde al genocidio del pueblo palestino.



Sin embargo, sí me gustaría detenerme en un aspecto, tal vez el más importante, el del coraje que representa, para alguien acostumbrado, desde los 17 años, a trabajar (a "laburar", que dirían ellos) para una industria mecánica y reiterativa, elegir una senda por la que se abandonan las fáciles certezas del camino anterior, optando voluntariamente por convertirse en un "francotirador", con todas las consecuencias que ello habría de acarrearle el resto de su vida.
Con más fortuna que los personajes de Dar la cara, la gran novela que había escrito en 1959 ese excelente narrador argentino que es David Viñas, injustamente desconocido en España, Alberto Breccia apostó por trabajar casi en el alambre, olvidando todo molde, toda idea preconcebida, como recomiendo que haga el lector cuando se acerque, por primera o enésima vez, a la labor de quien, como pocos, puso el alma en cada empeño.
Como debió ponerla Oesterheld aquel 21 de abril de 1977, cuando los milicos, definitivamente, se lo llevaron para hacerlo desaparecer, como estaban haciendo con sus cuatro hijas, como harían con nueve mil personas. Este gran guionista había dejado escrito que "Mort Cinder es la muerte que no termina de serlo. Un héroe que muere y que resucita". Tal vez sea así, pero él mismo demostró el precio que se paga por esas resurreciones. Dando la cara.

Dedicado a Elsa Oesterheld

Jorge García

MORT CINDER
Planeta DAgostini
Guion: Héctor G. Oesterheld. Dibujo: Alberto Breccia.
Cartoné, 224 pgs. B/N. 18€

UN CARCAJ CON POCAS FLECHAS

En agosto de 1987 apareció una miniserie de tres prestigios llamada "The long bow hunters" que se ocupó de revitalizar y dar un nuevo e interesante carácter a un personaje clásico de DC: Green Arrow. El éxito de la misma dio pie a la primera serie regular del arquero que apareció pocos meses después (febrero de 1988) de la mano de Mike Grell, responsable también de la susodicha miniserie. Fue una gran época para el protagonista, en la que adquirió un tono más adulto y oscuro con la ayuda del sello "suggested for mature readers", pero, tras 80 números, Grell dejó de escribirla y, poco a poco, se convirtió en una saga más de superhéroes que tenía poco o ningún atractivo para el público, con lo que, para animar las ventas, Chuck Dixon decidió matar al Green Arrow clásico (Oliver Queen) y sustituirle por su hijo, al que podía convertir en un nuevo ídolo agresivo y molón. La cosa no dio mucho de sí, y la serie cerró en agosto de 1998.

Después del exitoso relanzamiento de Daredevil para Marvel, el conocido cineasta Kevin Smith hizo uno de sus sueños realidad teniendo la oportunidad de escribir las aventuras de su superhéroe favorito: Green Arrow-Oliver Queen. Pero estaba muerto, así que Smith se las tuvo que ingeniar para orquestar un regreso creíble y digno. Bueno, no lo consiguió, pero seguro que puso mucho esfuerzo en ello.

El argumento de "Quiver" es una payasada desde el principio, con un malo risible y con unas explicaciones absurdas. Una cosa es que sea cómic de superhéroes y otra que no tenga un solo detalle que rezume coherencia. Por supuesto que tiene algún momento interesante, como el encuentro entre Queen y la nueva JLA o su reencuentro con Canario Negro, pero el conjunto de la historia es lamentable. Smith es hábil con los diálogos y eso le ayuda a camuflar su incapacidad narrativa, de forma que en los once números que forman el arco hay episodios que destacan, e intercalados están los que reflejan la triste realidad. En la parte gráfica está Phil Hester, un amigo de Smith con el que ya colaboró en "Clerks: The Lost Scene". Hester es un dibujante relativamente incompetente que oculta su falta de técnica tras un trazo grueso y zafio. Su narrativa es pobre y se muestra incapaz de crear ambientes. No da espectacularidad a los grandes momentos ni calidez a las situaciones emotivas.

Smith es un guionista popular por su relación con el cine. Una personalidad del mundo del cómic no es nadie fuera de éste, mientras que una estrella de cine lo es para todo el mundo. Así que, cuando alguien destaca en el cine y se traslada al cómic, allí es tratado a cuerpo de rey. Pero no nos engañemos. Que alguien domine el lenguaje cinematográfico no quiere decir que domine el arte secuencial. Y Smith demuestra con Green Arrow que aún tiene mucho que practicar.

Yahvé Mediavilla

GREEN ARROW
Norma
Guión: Kevin Smith . Dibujo: Phil Hester
Prestigio, 40 Páginas. Color. 5,00 €

JAZZ MINIMALISTA

Recomienda Felipe Hernández Cava en la introducción al álbum "Un cuarto de pollo *Llueve" que se escuche un disco de jazz mientras leemos la obra de Max Cachimba. Hernández Cava, además de un gran aficionado al Jazz, es un profundo conocedor del cómic argentino y gracias a su concurso es posible ver la obra que nos ocupa en España.
No es mala la recomendación puesto que, más allá de una anecdótica referencia de Cachimba a la música de Chet Baker, si con una música podemos equiparar su obra es con el Jazz:
Primero porque el estilo de dibujo de Max Cachimba no es comercial, no es fácil de aceptar por el lector medio, como pasa con el Jazz., género musical que parece sencillo por la ausencia de reglas musicales básicas pero que en la práctica exige una habilidad musical mayor que la media.
Segundo, porque la trama argumental de sus dos obras aquí compiladas es una mera excusa para mostrarnos un universo personal presidido por sensaciones, hábitos y acontecimientos que combinan con pasmosa sencillez lo más cotidiano y lo más estrambótico. Como en el Jazz, la melodía (el argumento) es tan sólo un patrón sobre el que construir infinitas variaciones, a veces disonantes y otras profundamente evocadoras.

Y es que Max Cachimba (Juan Pablo Gonzalez, Rosario, Argentina 1970) practica una suerte de Jazz minimalista (por la economía de medios usada) que le emparenta con autores norteamericanos de su generación como Julie Doucet, Nicolas Robel, Ron Rege Jr o Tom Hart, cuyo estilo naif a menudo no goza de la comprensión de un público acostumbrado a juzgar la obra por su aspecto en vez de buscar el contenido evocador de la misma.
Sorprende la inclusión de esta obra en la colección Soly-Sombra, ya que se trata de un álbum inédito a todo color de un autor de cierta veteranía y esta colección se había centrado en reeditar a excelentes autores algo olvidados por el mercado y a presentar a nuevos valores, todo ello en riguroso blanco y negro. Además, lo experimental de su propuesta parecía emparentarlo con algunos de los ilustres autores de la colección Mercat (Micharmut por poner un ejemplo), pero en todo caso, más allá de toda duda se trata de un producto de De Ponent, en cuya estética y planteamientos encaja como guante en el dedo.

Quizá haya productos más recomendables para quien quiera salirse del cómic más comercial y navegar en las procelosas aguas de la creación independiente pero, para el curtido marinero y comprador habitual de De Ponent este Cuarto de Pollo es un nutritivo alimento para sus neuronas a la espera de la siguiente sorpresa que la editorial de Onil nos prepare.

Koldo Azpitarte

UN CUARTO DE POLLO
Edicions De Ponent
Guión y dibujos: Max Cachimba
Álbum rustica. 56 páginas. Color. 13,28 €

STRAIN

Entre los primeros nombres que los aficionados al manga memorizamos estaba el de Ryoichi Ikegami, un espléndido dibujante con un estilo muy particular, casi una rareza dentro de la generalidad de autores que estábamos conociendo. Sus trazos eran poderosos, violentos, oprimían la viñeta hasta conferirle una cualidad ominosa, una atmósfera desasosegante en la que sin embargo tenían cabida unos personajes extremadamente sensuales, bellos hasta el exceso y muy alejados de los estándares del manga (ojos grandes, expresividad extrema y demás). Quizás el canon de belleza se deba a la tiranía del público, pero las consecuencias en la fluidez narrativa de Ikegami eran notorias, más preocupado por hacer posar a sus personajes que por la lógica de la historia. Aún así fue un soplo de viento fresco que nos hizo ver a muchos que el panorama gráfico del manga no era tan aburridamente homogéneo como creíamos.

Quizás esa misma singularidad fuese la razón de que Ikegami desapareciese durante años de nuestras estanterías, después de que pudiéramos disfrutar de obras como Mai, Crying Freeman o Santuario, sobre todo Santuario. Fue en esta última serie donde trabajó por primera vez con Buronson (bajo el seudónimo de Sho Fumimura) y de la unión de ambos surgió uno de los mejores y, al mismo tiempo, menos reconocidos mangas que se han publicado en nuestro país. Los guiones de Buronson supieron sacar todo el partido a los puntos fuertes de Ikegami: ambientación, realismo y las consabidas gotas de sexo, aunque en esta ocasión más diluidas, todo ello puesto al servicio de una apasionante thriller donde la política y el crimen organizado reflejaban las dos caras de una misma moneda. Pero el mercado no estaba maduro para un manga tan atípico, así que su edición quedó inconclusa. Sus autores (y supongo que los lectores japoneses) sí que debieron quedar satisfechos con esa primera colaboración, así que la retomaron en Strain. Una primera lectura de esta nueva serie nos descubre al mismo Ikegami de siempre, así como los abundantes puntos en común entre ambas obras: personajes viviendo al límite, envueltos en una lucha por el poder que les define, convirtiéndoles en meros títeres que creen tener control sobre su destino, cuando la realidad es totalmente opuesta.

Esta es una lección que Mayo, el protagonista de Strain, cree tener aprendida, por lo que muestra un total desprecio por la vida humana, incluida la suya propia. Su afán autodestructivo finaliza cuando el destino entra en juego, recordándole quién lleva las riendas al ponerle en su camino a Shion, una joven prostituta a través de la que el renacido asesino intentará redimirse. Como es de suponer la historia se complica con la inclusión de nuevos personajes que aportan luz al pasado de ambos protagonistas, a la vez que definen el escenario por el que transcurrirá la historia. Así la obra arranca con un planteamiento peligrosamente lineal, pero que pronto se descubre engañoso y deja paso al verdadero leitmotiv de la serie, los diferentes significados que cada uno de los protagonistas otorgan a su herencia familiar, su linaje. Es en este cambio de registro cuando Buronson falla al querer encajar demasiadas piezas demasiado rápido, por lo que ciertas coincidencias resultan algo forzadas y obligan al lector a otorgarle un voto de confianza que esperemos nos devuelva atando los cabos sueltos de manera lógica.

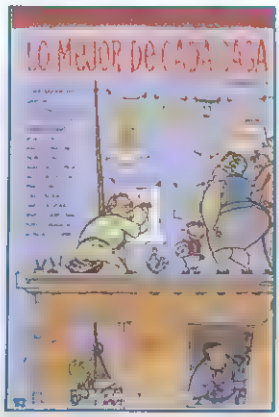
Este es el único pero que se le puede encontrar a Strain, que por lo demás es sin duda uno de los mejor construidos y más entretenidos comics publicados en los últimos tiempos.

Gorka Dominguez

STRAIN
Planeta de Agostini
Guión: Buronson. Dibujo: Ryoichi Ikegami
Rústica. 100 páginas, blanco y negro. 4,50 €

TESEO PIERDE EL HILO

Cuando parecía apagada la polémica sobre la autoría del asesinato de la línea Laberinto, Planeta de Agostini nos sorprende con un nuevo giro de timón en su política editorial. Los coletazos de aquel fallido intento por introducir en el mercado comic-books de autores españoles aparecen en esta nueva apuesta que se suma a lo que actualmente publican tanto Dude como La Cúpula. Aunque sé que fueron muy discutidas las causas de la defunción de Laberinto, en mi caso lo tengo muy claro: mi paulatino desinterés por lo publicado se debe al progresivo aburrimiento que me causaban las historias de esta línea. Lo que debería haber sido cantera de nuevos autores, un rincón donde presentarse en sociedad y poder arriesgar formal y temáticamente con el respaldo de una gran editorial que permitiera a esos autores encontrar su estilo y sus lectores, no cumplió su función. De hecho a esta definición se aproximó mucho más la humilde y hoy finada editorial Camaleón. Mientras el sello que se mantenía en el éxito de ventas de la revista teórica Neko publicaba a la generación de los Adanti, Monteys, Sequeiros, Germán García y un largo etcétera; la línea Laberinto apenas dio unos pasos titubeantes. Mucho menos de lo anunciado apareció publicado y, finalmente, se dio carpetazo a la línea. Quedaron páginas olvidadas en los cajones. Muestras de los parámetros en que se iba a desarrollar el, en principio, ambicioso proyecto editorial. Una parte de estas páginas aparece ahora en esta recopilación.



Abrir las páginas de la obra que nos ocupa equivale a echar un vistazo desde una ventana que nos permite espiar la producción de algunos autores de la primera hornada de Laberinto junto con otros, desconocidos para mí, que parecen primeros trabajos de posibles, prometedores futuros. Un ventana que nos traslada al pasado y en donde encontramos historietas desiguales: El estilo dinámico y caricaturesco de Enric Rebollo. Lo que parece una historieta suelta de presentación de la serie Subterráneos de Montecarlo (serie que prometía más de lo que acabó por ofrecer). Una historia corta del protagonista de La Sibila a cargo de un Quim Bou que ya daba muestras de la profesionalidad y talento que le distinguen hoy en día. Una historieta con un interesante comienzo a cargo del gótico y tenebroso Jesús Sainz y que luego discurre por caminos igual de ambiciosos pero menos logrados y sin la chispa de su original premisa. Oriol Roca no decepciona y desarrolla en doce páginas la que, a mi juicio, es el mejor relato del menú propuesto; una propuesta interesante con un sabor irónico y a la vez amargo, la vida de un perdedor con talento para estar en el lugar equivocado, en el momento menos oportuno... La lista es larga.

Esta recopilación se distingue por reunir un buen montón de trabajos que adelantan las posibilidades de otros tantos autores en las aguas revueltas del mercado editorial. Pero la publicación de este tebeo en este momento supone algo más que un gesto puntual de la editorial, entre los planes de ésta destaca la publicación de Espiral, de David López, de más historietas de autores españoles... en fin, nos quedaremos a la espera de nuevas y buenas noticias para los que sólo pedimos un buen tebeo que leer. ¿No es mucho pedir, verdad?

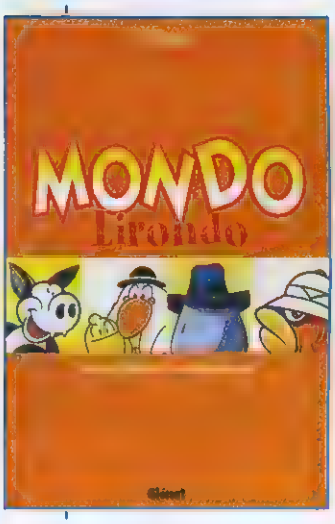
Félix Pascual

LO MEJOR DE CADA CASA
Planeta De Agostini. Colección Dédalo.
Guión y dibujos: Varios autores.
Tomo 112 páginas. Blanco y negro. 6,95 €

TALENTO A RAUDALES

A principios de los 90 unos inquietos jóvenes: Álex Fito, Ismael Ferrer, José Miguel Álvarez y Albert Monteys, formaron La Penya y decidieron realizar un cómic, al que bautizarían como Mondo Lirondo, en el que volcar su talento sin par. Juntos crearon un mundo propio, El Valle de las Zarzamoras, en donde situaron una fauna de animalillos en la más clara tradición de Disney o de la Warner Bros, pero combinado con el humor ácido y destructor de Los Simpson, y la herencia cómica de los tebeos de Bruguera. Cada número se articulaba alrededor de diferentes historias cortas que acababan formando parte de una mayor e incluso incluían alguna página de tiras cómicas de cuatro viñetas. Por no mencionar los recorticromos (cromos que aparecían en las contraportadas con los personajes de las series para que pudieras recortarlos y hacer colección, una debilidad de quien esto escribe).

En Mondo Lirondo destaca, sobre todo, el humor surrealista e hijoputa (nunca un adjetivo describió mejor al sustantivo). Como ejemplo de lo que acabo de decir, he aquí una breve semblanza de algunos de los personajes:



Jack la Piedra: mi personaje favorito, una metáfora de la impotencia humana ante el caos de la existencia, una piedra que estaba enamorada de María José (la corriente eléctrica).
Jeremías el pez explorador: el cual nunca había salido de su pecera.
Fray Chiquen y el Limón Gazmoño: son la historia de amor necesaria para que cualquier tipo de narración atraiga al gran público, sólo que, en este caso, se introduce una ligera variación al esquema tradicional, los amantes son un pollo y un limón homosexuales.
Topolino: un topo heavy de 16 años con tendencias homicidas.
Antonio el elefante, Ricardo la termita y Enrique el murciélago: son la parte violenta y mafiosa de la historia; si Coppola los hubiera conocido, los habría incluido en el reparto de El Padrino.
Los Caquis: un grupo de superhéroes que recibieron sus poderes del estiércol radiactivo. Ellos son Pedor, Orinia, Kakor y Stron: que tiemblen los villanos ante el poder del metano.
Y éstos son sólo algunos de los surrealistas personajes que os vais a encontrar.

La serie es cierto que se ve perjudicada por el exceso de tiempo que mediaba entre la salida de un número a otro, hay que tener en cuenta que los siete números de la edición original se publicaron a lo largo de cuatro años, lo que lleva a ciertas irregularidades en el ritmo narrativo apreciables cuando uno se lee toda la obra de un tirón.

Sin embargo, esto no es impedimento para valorar en su justa medida a Mondo Lirondo. Nos encontramos ante la obra de la extinta editorial Camaleón que alcanzó mayores cotas artísticas, y gracias a la cual descubrimos a unos jóvenes autores con una frescura y talento innegables. Una lástima que Camaleón quebrase y que el conjunto de la industria del tebeo autóctono estuviera como sigue estando: muerta y enterrada, salvo algún caso puntual y anecdótico. Porque casos como el de Mondo Lirondo vienen a demostrar que talento hay, sólo hay que buscarlo y apoyarlo, no entrar en el laberinto de los amiguismos cada vez que se intenta una nueva iniciativa editorial para publicar autores españoles.

Sólo nos queda felicitar a Glénat por recopilar la serie en un solo tomo, ya que hacía años que no se podían encontrar los números originales, haciendo accesible la obra a todo aquel que se la perdió en su momento.

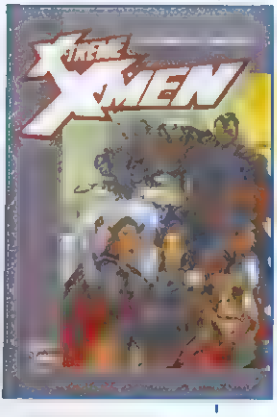
Raúl Sastre

MONDO LIRONDO
Glénat
Guión y dibujos: La Penya
Cartoné. 272 páginas; Blanco y negro. 19,95 €

EXTREMO... Y DURO

No afrontar esta reseña desde el punto de vista del aficionado es una tarea, al menos para el que suscribe, más que difícil. Obviamente no ha sido posible conseguirlo. Y el problema es que pasan los años, se deja de ser Friki-X y cuesta muchísimo ponerse al día con los mutantes, retomar hilos argumentales, identificar lo títulos de las series y lo peor, reencontrar el interés, muerto hace mucho tiempo, por la colección.

La vuelta a La Patrulla-X, quiero decir, a los X-Treme X-Men, del artífice de su éxito parecía indicar el momento de volver a echar un vistazo a esos tebeos de mutantes. Pero efectivamente sólo lo parecía, porque si la serie y los superhéroes han sufrido una gran transformación desde que Claremont reinara el mercado, el guionista británico no ha hecho lo mismo. ¡Perfecto!, dirán algunos. Las grandes historias de antes, la aventura, la vuelta a los orígenes... pues sí pero no. X-treme nos devuelve al Claremont de antes con un pequeño lavado de cara, un apático intento por modernizar la serie. Diálogos interminables, interés por profundizar en las relaciones personales entre miembros del grupo, nuevos villanos, nuevas bajas... Claremont hace uso de todos sus recursos para llevar la serie por buen camino pero puede que el problema no sea del todo suyo. Retomar la Patrulla-X, quiero decir, los X-Treme X-Men tras tantos años de abandono en manos ajenas no es tarea fácil. Los viejos personajes, salvo por el cambio de look, no han evolucionado. Las viejas y trilladas estructuras Marvel cansan por su repetitividad.



A un lector veterano se le puede hacer dura la lectura de ésta nueva Patrulla, o sea, buff, X-Treme X- Men. Quizás el moderno y trabajado diseño de Salvador Larroca pueda ser el aliciente. Pero los estupendos lápices de nuestro dibujante no se merecen el color que Liquid! ha aplicado directamente sobre ellos. La recomendación sería entonces para el lector más joven que quiera interesarse por el universo mutante. Aunque bien pensado, sería mejor que recurriera, ahora sí, a La Patrulla-X, reeditada hace poco con motivo del estreno de la película de Bryan Singer. El Claremont de X-Treme (que también hará acto de presencia en la serie de toda la vida, Uncanny X-Men y X-Men) es más próximo al de la etapa Jim Lee que al de la etapa Byrne. Y puestos a elegir mejor quedarnos con las historias que marcaron una época y una forma de entender los superhéroes.

Nos queda entonces un sector del público muy determinado, al que directamente va destinada la serie. El actual seguidor del Universo-X. En la nueva serie podrá encontrar un equipo formado por componentes clásicos como Tormenta, Pícara, Mariposa Mental y La Bestia (aunque éste no durara mucho al requerirlo Morrison para su equipo) junto con Bishop, Ave de Trueno o Gambito. En historias que cumplen (Claremont es un gran profesional) pero no aportan nada nuevo al desgastado universo mutante. El interés, la verdadera contribución se encuentra en los New X-Men de Morrison-Quietly o la X-Force de Peter Milligan-Mike Allred. Puede que un plato no para todos los gustos. Pero la evolución es así.

Gorka Omaetxebarria

X-TREME X-MEN
Planeta de Agostini
Guión: Chris Claremont. Dibujos: Salvador Larroca
Edición en grapa: 32 Páginas. 1,95€
Edición de lujo: (Limitada y firmada) 128 Páginas. 14,99€

ALGO QUE CONTAR

Víctor Santos está nominado al mejor autor revelación del Saló del Cómic de Barcelona. Cuando esta nominación fue hecha pública, su trabajo en Los Reyes Elfos: La Emperatriz de Hielo aún no había visto la luz, por lo que hemos de suponer que fue la miniserie editada por 7 Monos (El Señor de Alfheim, reeditada ahora por Dude en su formato prestige en blanco y negro: Dude Gold) la que motivó dicha nominación.

Ojeando dicha miniserie, uno descubre a un dibujante algo bisoño, que apunta buenas maneras tanto en composición como en diseño de personajes, pero que tiene serias dificultades con la anatomía y la perspectiva. ¿A qué viene entonces la nominación?, se preguntará más de uno.

La respuesta es clara: la nominación no es al mejor dibujante, sino al mejor autor. Víctor Santos no era un dibujante genial cuando comenzó El Señor de Alfheim, pero era un interesante narrador con una historia que contar. Una historia, sí, un relato cuyo argumento está trabajado, con personajes elaborados y tridimensionales sacados de la imaginación del autor. Frente al esteticismo ombliguista que impele a muchos dibujantes a escribir sus propias historias, Santos parte de una sólida historia sobre la que construir su narración gráfica.

Los Reyes Elfos ofrece influencias literarias de Tolkien, la mitología nórdica (incluso el cómic de Thor, me atrevería a decir) y quizá algo de Moorcock y Howard, mientras que en el aspecto gráfico vienen a la mente autores como Oeming, Timm o Mignola.

Algo de todo esto debieron ver los amigos de Dude cuando se pusieron en contacto con él para editar su siguiente proyecto: Los Reyes Elfos: La Emperatriz de Hielo.

En esta miniserie, Santos da un paso adelante en su carrera como autor completo y estiliza su dibujo, prescindiendo de líneas superfluas. Asimismo, la anatomía parece más encajada y las escenas de acción mejor planificadas. A cambio tenemos menos viñetas por página, menos "cabezas parlantes" y, por lo tanto, menos historia. Da la sensación de que lo que antes hubiera narrado en un par de cómic books, ahora ocupará cuatro, pero el lector sale ganando porque a una trama hábilmente urdida le acompaña un mejor ritmo narrativo y una superior resolución gráfica.

Víctor Santos es un autor a seguir de cerca porque tiene algo muy raro de ver por estos lares: buenas historias que narrar. Si este tebeo fuese americano, probablemente se hablaría de él en foros diversos y mostraríamos nuestra más sentida admiración por el joven valor en alza. No es cuestión de dejarse llevar por el chauvinismo, sino de no dejarse llevar por el esnobismo: compra este tebeo antes de que sea editado en los Estados Unidos.

Koldo Azpitarte

LOS REYES ELFOS
Dude Cómics
Guión y dibujos: Víctor Santos
Comic-book. 24 páginas. Blanco y negro. 1,80€

DONDE DIJE DIGO...

Dolmen (la revista) ha permanecido fiel a sí misma y a sus lectores desde que, hace años ya, iniciase su andadura. Su formato sigue siendo similar, sus secciones siguen siendo más o menos las mismas y su temática, en lo fundamental, tampoco ha cambiado en exceso. No es de extrañar que cuando Dolmen (la editorial) anunció sus primeros proyectos estuviese dentro de ellos la que ha sido casi, casi desde sus inicios uno de los mejores contenidos de Dolmen (otra vez la revista): But I digress, o sea, las columnas de Peter David.

Peter David, como la mayoría sabréis, es el guionista responsable de la mejor y más longeva etapa de Hulk, de dejar manco a Aquaman, de convertir a Supergirl en un ángel (literalmente) y de un largo etcétera dentro del que destacan sus guiones televisivos, todos dentro del género de la ciencia-ficción, de la que es un devoto confeso. Este bagaje asegura que es un escritor de no poco talento, y cualquiera que haya leído un cómic suyo sabe que cuenta con una vena cómica notable, lo que unido a su incontinencia verbal, le presentaba como el candidato ideal para convertirse en un francotirador (o un suicida) dentro del mundillo del cómic a poco que se le presentase la ocasión. Si fue esto lo que pensaron los editores de Comic Buyer's Guide al ofrecerle una columna semanal en su periódico, hay que concederles que acertaron de pleno. Durante los más de diez años que David lleva firmando la columna, no ha dejado títere con cabeza. Da lo mismo que sean compañeros, aficionados, jefes, editoriales o él mismo. Si cree necesario opinar sobre un tema, ten por seguro que no se va a morder la lengua. Esto no es ningún mérito por sí mismo, pero las columnas de David están además escritas con sentimiento y mucha mala leche, eso sí, adornadas con un estilo burlón que aparenta ser engañosamente inocuo.

Pero, aunque no fuese esa su intención, la obligación de tener que entregar una columna semana tras semana ha convertido a BID en algo así como un diario de la vida de Peter David. Lo mismo tiene cabida su polémica discusión con todos los miembros fundadores de Image, a los que él solito se bastó para poner en su lugar, o su dimisión (me voy antes de que me echen) de Hulk, como su proceso de divorcio y posterior rearme moral, la muerte de varios amigos, o todas sus filias y fobias, que no son pocas.

De la suma de todos estos componentes resulta que la lectura cronológica de sus columnas no solamente dice mucho (y da mucho que pensar) de la industria (o lo que queda de ella) del cómic durante estos últimos años, sino que dice tanto o más del propio escritor, al que gracias a esta sección hemos podido llegar a conocer. Esperemos que la acogida de este libro sea lo suficientemente positiva como para propiciar la aparición de un futuro nuevo volumen que recoja las muchas y muy buenas columnas que en esta ocasión no pasaron "el corte".

Gorka Dominguez

BUT I DIGRESS
Dolmen Editorial
Texto: Peter David

SPIDER-MAN DEFINITIVO

Los tiempos están cambiando. Pasa el tiempo y el mundo a nuestro alrededor evoluciona día a día. Hemos pasado el 2001 y las visiones de Clarke y Kubrick han quedado en la más absoluta ficción, y aunque los coches no vuelen ni hayamos colonizado Marte el futuro que muchos comics, novelas y películas nos describieron con poco acierto ya esta aquí.

Spider-man cumplirá 40 años próximamente pero sigue de actualidad. En los últimos tiempos, como la mayor parte de los personajes clásicos de marvel, ha sufrido un montón de "revoluciones" que pretendían insuflar vida nueva al personaje, todas ellas por que no decirlo, bastante desafortunadas. El cómic de superhéroes no suele dar mucho de sí, ya que las ideas de la mayor parte de autores no van mas allá de tipos en leotardos pegándose con otros tipos en leotardos.

Como cualquier género tiene sus cumbres y sus obras gloriosas pero, para qué engañarnos, no son muchas. Sin embargo, como lector habitual, el consumidor de superhéroes no pide una base de altísima calidad todos los meses, sino que se conforma con un desarrollo digno de las "vidas" de sus personajes favoritos. Cualquier serie de superhéroes clásica no es más que eso, un culebrón por entregas mensuales en el que se manejan conceptos y lenguajes diferentes de los de otros medios. Pasan los años y los personajes no envejecen porque tienen que asistir a su cita mensual y a los lectores no les gustan los cambios. La casi totalidad de los compradores veteranos de series clásicas de superhéroes siguen comprando mes a mes por coleccionismo o por nostalgia, no por la calidad de sus historias. De vez en cuando aparece un escritor con una buena idea y hace unos cuantos números que merecen una segunda lectura, pero no es lo habitual.

"Ultimate Spider-man" es otra versión del trilladísimo origen del arácnido. No queda muy lejos en el tiempo el polémico "Chapter One" de John Byrne, que hizo que la mayor parte del fandom se echase las manos a la cabeza por su hasta cierto punto deshonrosa "trascripción" de los episodios de Stan Lee y Steve Ditko, y esta versión "definitiva" a cargo del recientemente popular Brian Bendis y del habitual de Marvel Mark Bagley no parte de unos preceptos muy diferentes. El objetivo es actualizar al personaje (Spiderman-Peter Parker) a los tiempos que corren, manteniendo las constantes que le definen en la mente de los lectores clásicos y desarrollando al mismo tiempo una visión renovada de su historia para atraer al publico joven, que podrá leer la historia del héroe desde el principio a través de una óptica más acorde con la realidad que conoce.

Los adolescentes de los 60 o de los 70 se podían sentir reflejados en cierta manera en un Peter Parker victima de abusones que empezaba a conocer a las chicas, que se independizaba, que se echaba novia o que dejaba los estudios; un Peter Parker al que todo le salía mal. No es difícil identificarse con eso, pero para un adolescente del siglo XXI no será fácil verse en un hombre casado, clonado, viudo y después separado, aunque todo siga saliéndole mal.

Por otro lado, el lenguaje del cómic ha ido evolucionando con el tiempo y los primeros números originales de 1963 se han vuelto arcaicos y farragosos para un joven de hoy en día. En esos números Stan Lee se dirigía a un público infantil y juvenil y la simplicidad de los argumentos se debe a eso. Los lectores de aquellos tebeos han crecido y han evolucionado con los cómics de su infancia, pero para un chaval de ahora pueden llegar a resultar inaccesibles. La pregunta es: ¿consigue "Ultimate Spider-Man" esa deseada renovación con un resultado digno? Rotundamente SI. Lee probablemente no sabía cómo seguiría la historia meses después de los primeros números de Spider-Man, pero Bendis juega con ventaja; sabe cómo se ha desarrollado la vida de Parker,

conoce a los personajes y los hechos que han protagonizado, así reordena y vuelve a contarlo todo con el peso que da la perspectiva. La historia original ha cambiado ligeramente porque el escritor no parte de la base de respetar unos hechos y cronología exacta para contentar a los puristas. Bendis usa los conceptos, los personajes y sus respectivos perfiles para recrear la historia desde un punto de vista más humano, más inteligente y menos deliberadamente superheroico. El personaje del tío Ben se desarrolla a lo largo de varios números antes de su inevitable desaparición y queda perfectamente asentada la relación entre él y su sobrino. Su muerte se vuelve dramática con respecto a la versión original en la que era anecdótica y solo servía como motivo y detonante para la existencia de Spider-Man. Parker descubre sus poderes paulatinamente y le cuesta usarlos, se siente aún incómodo y asustado porque es un crío al que le ha caído ese don del cielo.

Bendis cuida la duración de las secuencias y con un hábil uso de los diálogos presenta y define a todos los personajes con una gran capacidad. Gráficamente Mark Bagley se muestra como un excelente complemento a la fluida narración del guionista y su trazo, cada vez más suelto, solo se ve empobrecido en algún numero por el nefasto entintado de Dan Panosian. Entre los dos autores crean unos climas y escenas interesantes y su excelente sentido del ritmo hace que en ningún momento el lector desee levantar la vista del tebeo. Los episodios se abren y se cierran con fuerza de manera que siempre quieres leer el siguiente número.

En definitiva podemos decir que la versión de Bendis y Bagley es más sólida, más eficiente y más interesante que la original. Los personajes actúan de forma coherente y los sucesos se desarrollan con un adecuado sentido de la narración. Con un tebeo de esta categoría es absurdo cuestionarse si se debe o no se debe leer un tebeo que "traiciona" el espíritu original del personaje. Es un tebeo excelente y hay que leerlo por eso.

Yahvé Mediavilla

ULTIMATE SPIDERMAN
Planeta DeAgostini
Guión: Brian Michael Bendis. Dibujos: Mark Bagley
Comic-book. 48 páginas, color. 3,00 €

IN DREAMS

Alex Lenoir es un profesor de literatura aparentemente normal y corriente; y lo sería si no fuese por unos extraños y recurrentes sueños relacionados con el mundo subacuático, por los continuos ataques que sufre como consecuencia de una enfermedad desconocida, por lo que va descubriendo en el viaje a sus orígenes espaciales (el pueblo en el que nació) y temporales (la identidad de sus antecesores) en el que se embarca, y porque es perseguido por una serie de peculiares individuos empeñados en que no descubra esos orígenes.

Estos serían, más o menos, el protagonista y la premisa de partida de "Profundo", una historia en dos partes de 52 páginas realizada por José Gimeno y de la que Dude nos ofrece ahora su primer segmento. José Gimeno es un gallego, residente en Francia (aunque según parece en breve volverá a fijar su residencia en su tierra natal) del que debo reconocer que sólo recuerdo algunas historias breves aparecidas en la etapa final de Cimoc o Zona 84. Sea como fuere, lo que muestra esta primera entrega de "Profundo" es un autor sólido, con un pulso narrativo muy, muy interesante, en el que conviene destacar la capacidad para dosificar la intriga de la que hace gala.

Gráficamente "Profundo" es también un producto muy peculiar, Gimeno elabora las páginas con una base de aerógrafo sobre la que luego va depositando una capa de aguadas. El resultado es un tebeo que llama la atención desde el primer momento en que lo ves y, pese a que no es un estilo al que personalmente un servidor sea muy aficionado, debo reconocer que Gimeno sabe sacarle un buen partido; aparte del hecho de que según va transcurriendo la obra, el dibujo de José no hace sino subir enteros.

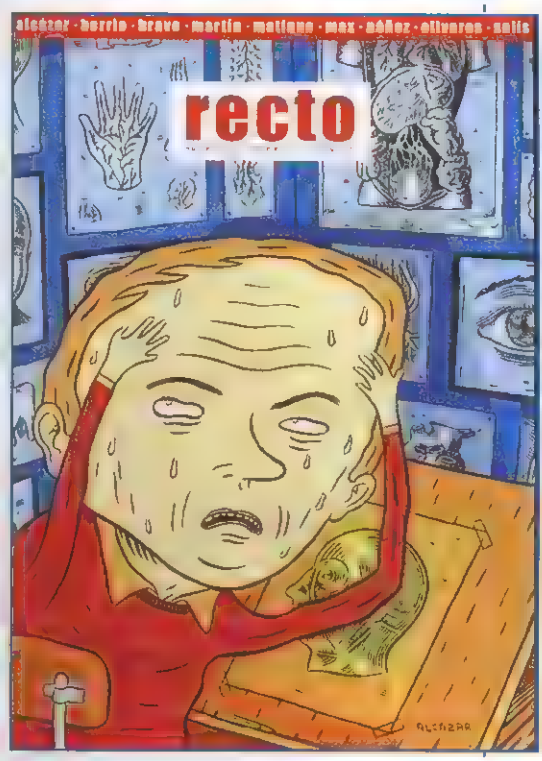
Para finalizar un último elemento que quisiera resaltar son las secuencias oníricas, que son lo que más me gusta del tebeo, y que pese a que temáticamente no estén del todo conectadas me recuerdan a las "In Dreams" ("Dentro de tus sueños"), de Neil Jordan. Al menos a mí me han gustado tanto como las secuencias subacuáticas de aquel film, prueba de que "Profundo" ha conseguido aquello que más aprecio en un tebeo: ha conseguido sorprenderme.

Norman Fernández

PROFUNDO
Dude Comics
Guión y dibujos: José Gimeno
Prestigio. 56 páginas. B/N. 5,00€

LIGERAMENTE TORCIDO

Siempre es motivo de alegría la publicación de un proyecto como RECTO. Sin entrar de momento en si contiene material bueno o malo, hay que decir que es positivo, que debería haber más propuestas como ésta, y no me refiero al estilo ni al formato, sino al concepto. Hay tantos buenos autores con tantas buenas historias que contar en este país como en muchos del extranjero. Sin embargo, aquí se ignora abiertamente a los autores patrios y, en cuanto leemos un par de historietas de algún joven yanqui y supermegamoderno, nos llevamos las manos a la cabeza entre gemidos y diversas manifestaciones de éxtasis. Pensad en ello.



En cuanto al contenido de RECTO en concreto, aunque cuenta con excelentes autores, el resultado final es de una calidad bastante irregular, sin bajar en ningún momento de cierto nivel muy respetable. La mayor parte de historietas van firmadas por Paco Alcázar y Miguel B. Núñez, y el resto de contribuciones parecen más un rollo de hacer una paginilla para los amiguetes y listo. Temo estar pareciendo despectivo aunque no sea ésa la intención. Entre dichos invitados destaca una demoledora página de M. A. Martín y un cada vez más interesante Fermín Solís. Por otro lado, me decepciona por anecdótica la contribución del absolutamente fantástico Juan Berrio, posiblemente el autor más interesante que ha aparecido en los últimos años en este país. Pero por encima de estas colaboraciones, Alcázar y Núñez son los padres de la criatura, y como tales en ellos hay que centrarse.

Alcázar firma la historia más interesante del volumen llamada "Tu mejor movimiento". Terrible. Fabulosa. Además, deja un par de páginas más que dan buena cuenta de que el dibujante está en su mejor momento. Núñez mantiene ese nihilismo característico de sus anteriores obras a lo largo de las tres historietas que presenta. Su estilo influenciado por Trondheim y por varios autores de la editorial canadiense Drawn & Quarterly se va depurando cada vez más, aunque en algún momento sus comentarios autobiográficos se puedan volver ombliguistas. Sea como sea, sigue siendo condenadamente bueno.

Para terminar cabe destacar que hablar de RECTO es hablar de HUMBERT HUMBERT, y como autoerigido crítico musical exclusivo de TRAMA, allá voy: muy escuetamente puedo decir que la banda está en una onda noise bastante interesante. Aparentemente no han superado a los Sonic Youth, pero tras varias escuchas se encuentran matices muy atractivos. El toque demencial de la música, junto a que prácticamente cualquier oyente es seguidor de los responsables, hará juzgar con cierta benevolencia una grabación casera muy divertida.

Yahvé Mediavilla

RECTO (número uno)
UnderComic
Varios Autores
Rústica. 40 páginas. blanco y negro.

Y PARECE QUE FUE AYER...

Revivals, reposiciones, adaptaciones y, en definitiva, revisión de los clásicos. Parece que desde que Busiek pusiera algunos de estos términos de moda ha pasado cierto tiempo. Y efectivamente ha sido así. Pero entre tanto intento por devolvernos las grandes historias del pasado, entre tanto Kurt y Mark, entre Johns, Classics, y reediciones de lujo, hay un nombre que, aunque se ha mencionado, no se ha hecho tantas veces como se debiera. Alan Davis es el verdadero autor clásico de superhéroes. El único que de verdad ha sabido entender, mantener y actualizar las historias más clásicas del género sin perderles el respeto (y que nadie confunda clásicas con antiguas).

Lo había demostrado al tomar las riendas de Excalibur. Con su imprescindible ClanDestine no hizo más que confirmarlo. Alan Davis supera la nostalgia, recrea atmósferas, mueve como nadie a los grupos de superhéroes y demuestra sutilmente su amplio conocimiento del género. El Clavo en particular es de un clasicismo abrumador. Tres bloques: presentación, planteamiento y desenlace. Un mundo con superhéroes pero sin Superman. Un conspirador en las sombras. Una esperada aparición estirada hasta el final. Un interminable desfile de personajes que en ningún caso parece estar de más (recordemos Kingdome Come). Los mejores y más nobles héroes enfrentados al más retorcido y temible de los villanos. También es justo decir que Alan Davis no es ningún recién llegado. Su JLA evidencia los mismos conocimientos del Universo DC que mostrara el Superman de Moore. Además, el concepto de página, sin dejar de ser suyo, viste a la historia, la arropa y enmarca en su contexto. Su trazo se ha ganado a pulso la presencia en el Olimpo de los dibujantes junto a profesionales de la talla de Neal Adams. El Clavo viene a demostrar que las viejas historias, si buenas, no pierden vigencia. Y máxime si al leerlas somos conscientes de la actitud del autor: Davis no pretende hacer recordar al lector tiempos mejores, sino demostrarle que todavía se puede disfrutar de los superhéroes sin necesidad de ser niño o trascender el género.

Introducción, desarrollo y conclusiones: ¿resulta más fácil hacer una buena historia cambiando totalmente de registro, redefiniendo pilares y conceptos, dando un giro de 180º o, por el contrario, hacerlo partiendo de un filón agotado, compitiendo con un sólido pasado? Personalmente, he disfrutado tanto con series como The Authority como con El Clavo, pero no puedo evitar cierta debilidad por el buen hacer de Davis. Las historias, como las reseñas, por lineales y sencillas, no tienen por qué ser menos válidas. El británico es consciente de ello y ésa es la dirección que toma su trabajo. No dejaría de ser interesante ver algo suyo más personal, alejado de las grandes compañías, como hiciera Mazzucchelli. Pero probablemente no es lo que desea ni, obviamente, lo que pretende. Hasta que algún día se decida a hacerlo, sólo nos queda disfrutar con sus historias. Sentarnos en nuestra butaca favorita, comenzar a leer y, al terminar, colocar El Clavo en la estantería. Junto al Príncipe Valiente.

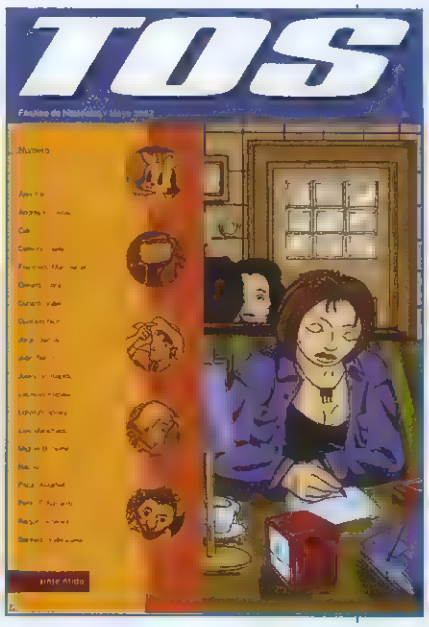
Gorka Omaetxebarria

JLA: EL CLAVO
Norma Editorial
Guión y dibujos: Alan Davis
Tres prestigios. 48 págs. Color. 5 € c/u.

UNA SONRISA DE OREJA A OREJA

Tos (Tienes Otra Sonrisa) es el nombre del prozine que se han sacado de la manga un par de veteranos en estas lides, Nacho Casanova (Como Vacas Mirando el Tren) y Juanjo el Rápido (Idiota y Diminuto).

Hartos de arriesgar su dinero y malgastar su tiempo en ingratas labores editoriales, decidieron que tan sólo llevarían adelante su nuevo proyecto si había un editor que albergase la revista bajo su paraguas editorial. Finalmente, y tras ver la calidad del material que estaba siendo gestado, fue Jesús Moreno quien asumió el reto. De este modo, a la innegable calidad de los colaboradores seleccionados por Nacho y Juanjo, se sumó la excelente producción de las obras editadas por Sins Entido.



Ante el anuncio del proyecto, la mayoría de los aficionados imaginaron que el producto resultante sería una suerte de híbrido entre los anteriores hijos de ambos promotores. Y no hubiera sido poco. Sin embargo, hay veces que la aritmética nos da gratas sorpresas, y TOS ha resultado ser más que la suma de las partes, erigiéndose sin gran esfuerzo en la mejor revista de cómics del momento gracias a una ecléctica selección de autores que va desde los ya reconocidos Calo, Fito, Núñez, Kubala o Berrio (que cumplen sobradamente con las expectativas creadas) a los pujantes Auladell, Rico, Sanz, Marchante, Valenzuela y un largo etcétera en el que nadie es prescindible. Historias variadas, grafismos diversos con el común denominador de su sobresaliente calidad.

De entre todos, cabe destacar el afortunado debut de Lorenzo Gómez, cuya historieta de presentación nada tiene que envidiar a las de sus más avezados compañeros. Y es que, de la mano de Nacho y Juanjo, la calidad y las sorpresas están garantizadas.

Habrá lectores a los que no les resulte familiar ninguno de los anteriores nombres, lectores que no frecuentan los productos de De Ponent, Sins Entido o incluso El Víbora. A ello TOS les puede servir como pequeño muestrario de otra forma de entender el cómic, como ventana a un mundo lleno de creatividad gráfica y literaria, transformando la lectura de la misma en un gozoso ejercicio de exploración y descubrimiento.

Puede que ésta no sea la mejor obra de cuantas se ponen a la venta en este Saló del Cómic de Barcelona, pero lo que es indudable es que se trata de la mejor antología de la última generación de autores que ha parido nuestra enclenque industria (todos ellos están entre los 25 y los 35 años), y de una auténtica obra de amor en la que nadie cobra un duro y en la que los beneficios, de haberlos, serán reinvertidos en la propia revista.

TOS, Tienes Otra Sonrisa, sí, una sonrisa de oreja a oreja, la sonrisa de quien sabe que ha dado cinco miserables euros a un ilusionante proyecto y ha recibido a cambio 80 páginas de excelentes historietas. Sonrisa de satisfacción ante un trabajo bien hecho.

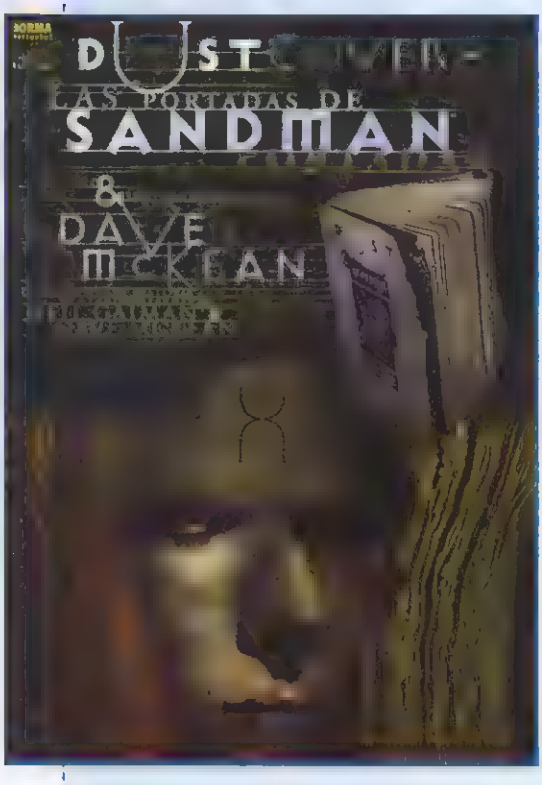
Koldo Azpitarte

TOS
Varios autores
SinSentido
Prestigio. 80 páginas, blanco y negro. 4,90€

ARENA ENTRE LOS DEDOS

Premisa n.º 1: Dave McKean es un gigante. Un creador capaz de maravillar y sorprender con cada nueva muestra de su talento. Un autor muy prolífico y perfeccionista que moldea imágenes de tamaño descomunal. Hace sentir diminuto al lector-espectador que asiste al escenario en que representa su espectáculo.

Premisa n.º 2: McKean es un explorador. Con la mochila a la espalda recorre nuevas rutas, descubre nuevos paisajes y, en lugar de acomodar su culo y su tienda de campaña en esos lugares de extraña belleza, inicia nuevos caminos en busca de horizontes distintos y excitantes.



Última premisa: Aquel que piense que The Sandman Dust Covers es una recopilación de las portadas de Sandman está equivocado. Es eso... y mucho más.

Por un lado tenemos el añadido de las voces entremezcladas de Neil Gaiman y el propio McKean comentando todo lo que rodea a la creación, el cómo y el porqué de cada imagen. Además nos regalan una maravillosa última historia de Sandman que cierra en 8 páginas el devenir del personaje: Un Gaiman autobiográfico narra cómo realidad y ficción se confunden en el borde en que el día da paso a la noche. Los personajes fabulados aparecen de un modo borroso en la vida cotidiana. Dave retoma el tono nostálgico de Mr. Punch en una historia emotiva que, por si sola, justifica la existencia de este álbum. Mención especial merecen las fotografías, ilustraciones, negativos y demás detalles extra, material disperso procedente de las recopilaciones, especiales, anuncios promocionales, exposiciones... Por si todo lo enumerado fuera poco, el gran atractivo del libro está en que, atención, la gran mayoría de las portadas han sido retocadas y mejoradas, cuando no directamente rehechas para la ocasión. Una mano ha pasado por encima de tus viejos tebeos de Zinco y Norma apartando la arena y el polvo acumulados y descubriendo una magia nueva y brillante debajo.

Una vez más McKean ha cuidado al máximo cada detalle: la tipografía, el aspecto de retazo de película fotográfica para las imágenes de apoyo, el diseño: innovador pero que muestra con claridad las características de cada obra (año de publicación, técnica, tamaño...), TODO en este libro da muestra del especial cuidado que pone su autor. El recorrido propuesto sorprende por la coherencia de diseño de cada arco argumental. Desde las estanterías con objetos extraños de la galería de retratos de los primeros números. Pasando por las fotografías de estudio con decorado y máscaras para Fables & Reflections. La distribución en paneles de las portadas de Brief Lives. Las distintas influencias: Milton Glace, Brad Holland y Beardsley en la etapa de Distant Mirrors o Baron Storey en Dream Country. La progresiva utilización de Photoshop a partir de World´s End como una herramienta de trabajo que integra el resto de técnicas... Para llegar finalmente a la sobriedad de las portadas de The Wake de una elegancia

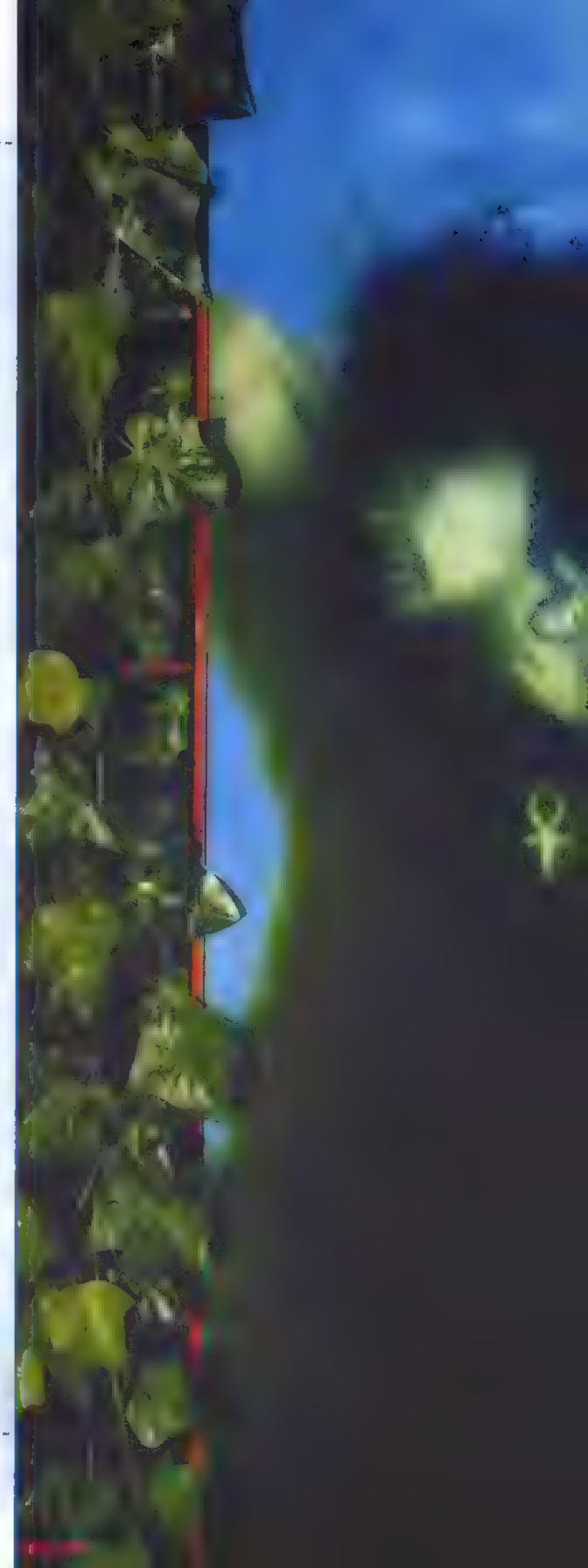
minimalista que encierra una gran complejidad tras su aparente sencillez.

Dave McKean nos ha enseñado una nueva forma de mirar los cómics, de entender la importancia de una portada, de asombrarnos ante una imagen. Con una actividad frenética, ha diseñado ilustraciones que resumen y preparan al lector para la aventura de adentrarse en las páginas de tebeos que, reconozcámoslo, casi nunca estaban gráficamente a la altura de la avanzadilla de sus luminosas portadas. A parte de excelente narrador, como queda buena muestra en Cages (por poner un ejemplo), Dave es un ilustrador que asume riesgos, que reconoce sus influencias y que ha servido y sirve a su vez de poderosa influencia sobre una nueva generación de autores de cómic, diseñadores gráficos, publicistas, cineastas, decoradores...

El comienzo de Doll´s House fue un momento clave en la colaboración de Dave con esta serie. Su editora, Karen Berger, le presionó para que abandonara su compromiso como portadista para llevar a buen puerto Arkham Asylum. Pero el barbudo inglés apostó por seguir ilustrando las portadas de esta colección. El fruto de su empeño puede disfrutarse en este libro. El resto ya es historia. 75 imágenes que rompen las normas establecidas combinando (como ya es marca de la casa) todo tipo de técnicas y soportes y con un único objetivo: captar esa sensación, esa idea que flota en cada tebeo. Anotar las palabras entreoídas en sueños cuando, al despertar, se escapan del recuerdo como arena entre los dedos.

Félix Pascual

THE SANDMAN DUST COVERS.
NORMA EDITORIAL.
Ilustrador: Dave McKean.
Textos: Neil Gaiman & Dave McKean.
Cartoné. 208 páginas. Color. 30 €.



EXCESO DE VERBORREA

Echando mano del sabio refranero, quien en el mundo del cómic es cabeza de ratón, en otros medios más saneados es solamente cola de león. Eso no quita para que muchos veamos como propios los escasos triunfos que aquellos autores que consideramos como nuestros logran fuera del gueto en el que se ha convertido el cómic. Kevin Smith es un claro exponente de esta máxima, por lo que el relativo éxito que ha cosechado en la gran pantalla han propiciado que sus, aún mínimas, incursiones en el cómic hayan tenido un éxito arrollador. Esta es la única explicación para el éxito de ventas (y en ocasiones de crítica) de sus Daredevils, Green Arrows y compañía, porque no nos podemos dejar engañar, Kevin Smith dista mucho de ser un buen guionista de cómics. No sabe controlar el ritmo de la historia, sus diálogos desbordan palabrería, sus personajes son planos y abusa del cliché. Concretando, las virtudes que Smith tiene como guionista de cine (y las tiene, que conste) aún no ha sido capaz de transmitirlas a este otro medio.

En el caso de Persiguiendo a Dogma, en esta ocasión vemos a qué se dedican los invariablemente recurrentes Jay y Bob el Silencioso en el tiempo que discurre entre dos de los filmes de Smith: Persiguiendo a Amy (maravillosa película) y Dogma (esto...). Como era previsible viendo quienes son los protagonistas, Smith nos ofrece su vena más chistosa, que no graciosa, y aunque es cierto que a menudo no puede evitarse la risa, se debe más a la gracia fácil o el comentario soez que a una escena bien construida. Otro recurso con el que Smith nos ametralla son las abundantes referencias y guiños que inundan cada una de las páginas de este tebeo, incluyendo los inevitables cameos de personajes procedentes del imaginario Jersey que ha ido creando en sus películas.

Sin embargo, y aunque sea un contrasentido, la lectura de este cómic deja un cierto regusto dulce, que acaso se deba a la brillantez de ciertos gags, al trabajo de un (como siempre) impecablemente lúcido Fegredo, o a que aunque nos pese, muchos de nosotros pertenecemos a la generación a la que se dirige Smith y captamos y nos identificamos con gran parte las referencias y chistes privados que pueblan Persiguiendo a Dogma. Aun así, hay que reconocer que dentro del carácter anecdótico de toda la serie, el segundo capítulo, que transcurre durante el rodaje de un film porno al que logran asistir Jay y Bob, tiene momentos gloriosos. Al Cesar lo que es del Cesar.

No quiero transmitir la sensación de que guardo un excesivo recelo contra Smith o los que puedan venir detrás. Todo el oropel que estos aporten al necesitado mundo del cómic bienvenido sea, pero no confundamos por favor el aprovechar cuanta ocasión de promoción se ponga a tiro con sobrevalorar una obra por el mero hecho de que su autor provenga de un medio más saneado.

Gorka Dominguez

PERSIGUIENDO A DOGMA
Planeta de Agostini
Guión: Kevin Smith. Dibujo: Duncan Fegredo
Rústica . 128 páginas. Color. 7.95 €

STAR WARS: GUERRA DE CLANES

Que Darko Makan es un gran guionista está fuera de toda duda. Lo que no parecía tan claro es que uno de sus más duros guiones bélicos fuera a tener cabida en el edulcorado universo de George Lucas. El argumento de la historia que Makan nos presenta sonará a ya visto para algunos: en un mundo futurista, se desarrolla una guerra entre dos bandos que luchan por la hegemonía. Paradójicamente, el avance tecnológico no propicia una guerra "limpia" e impersonal, sino que la confrontación se desarrolla cuerpo a cuerpo.

En efecto, Guerra de Clanes nos contaba la misma historia. Ni tan siquiera la presencia de la iconografía propia del universo Star Wars resulta determinante, ya que en Guerra de Clanes los sables láser eran herramienta común y no aparece ningún personaje de la popular Saga Galáctica.
¿Es que acaso Makan se repite?
Sí y no.

Sí se repite, puesto que nos vuelve a contar una emocionante historia que denuncia la sinrazón de las guerras, plagada de muertes tan inesperadas como injustas, en la que los blancos y negros característicos del género son sustituidos por una matizada gama de grises... y no se repite porque opta por dar un enfoque moral a esta conocida historia, explicándonos con gran sutileza lo que hace noble al ser humano (y no es la Fuerza, como algún simplista hubiera querido.

Sorprendentemente, pese al posicionamiento moral que implica la presencia de un bando de "buenos" y otro de "malos", la denuncia de la violencia como forma de resolver los conflictos queda reforzada en vez de anulada (como ocurre en muchos comic books de superhéroes, donde el fin justifica los medios). Por su parte, Ramón F. Bachs realiza su mejor trabajo hasta la fecha, con un estilo de dibujo engañosamente limpio, casi de dibujo animado, que en un primer momento podría parecer inadecuado para la dura historia narrada, pero que se revela como una herramienta indispensable para integrarla en el, a menudo simplista, mundo de Star Wars. De su mano resulta creíble un universo en el que conviven seres fantásticos con otros dolorosamente humanos.

Bachs ha confesado más de una vez que se trata del mejor guión que ha leído nunca y que eso le ha inspirado a la hora de plasmar gráficamente la historia. Nadie lo duda a la vista de los resultados obtenidos, con un dibujo que renuncia a lucimientos baratos, como los sempiternos pin-ups, en aras de una trepidante narración llena de momentos emotivos.

Estamos, en definitiva, ante un gran tebeo, uno de los mejores de Star Wars jamás realizados, con un final suficientemente abierto como para poder esperar y desear una futura secuela.

Koldo Azpitarte

STAR WARS: LOS JEDI CONTRA LOS SITH.
Planeta de Agostini
Guion: Darko Macan. Dibujo: Ramon F. Bachs
144 páginas, Color. 11.95 €

Checklist

Imprescindible | Recomendable | N Novedad

7 MONOS

CON AMIGOS COMO ÉSTOS
Bartual, Castaño.
32 páginas. B/N. 1'9 €.
VICTOR SANTOS SKETCHBOOK
Santos.
52 páginas. B/N y color. 2'7 €.
MAGIA Y ACERO #10
VVAA.
72 páginas. B/N. 4'95 €.
LES HUSSARDS #2
Huget, Frias.
24 páginas. B/N. 1'5 €.

ALDEBARÁN

RHESUS # 1
Marín, Guinaldo.
40 páginas. B/N. 2'5 €.

AMANIACO

AMANIACO # 13
VVAA.
32 páginas. B/N. 1'8 €.
AMORES MUERTOS
Raule, Ibáñez.
32 páginas. Color. 2'5 €.
HERMI Y MAX: SEXO, CASPA Y OSITOS DE PELUCHE
Peregrina.
64 páginas. B/N. 4'8 €.

ARALIA

HEDONISTAS
Migoya, Córdoba.
20 páginas. B/N. 1'8 €.
ROBOT LOVE:
TE QUIERO COLETITAS
Ángel.
20 páginas. B/N. 1'8 €.
EL CIELO MÁS ALTO
Borja Crespo.
20 páginas. B/N. 1'8 €.
NO TE QUIERO,
PERO TE AMO UN POCO
Fermín Solis.
20 páginas. B/N. 1'8 €.

ASTIBERRI

TRAMA # 14
Revista de información.
68 Págs. Color. Gratuita.
Incluye encartes de Replay, Tug & Buster y El camino de América.
TUG & BUSTER # 1
Marc Hempel. N
96 Págs. B/N. 8'50 €.
CARAVANA
Zentner, Olive.
168 Págs. B/N. 9'95 €.
EL CAMINO DE AMÉRICA
Baru, Thévenet.
56 Págs. Color. 11'95 €.
REPLAY
Zentner, Sala.
150 Págs. Color. 22 €.

BURZ

BLACK CLARK
Braña, Sánchez Aranda, Fino.
EUROPEAN # 4
Rubio, Molina, Zarzuelo.

DEVIR

LOS CABALLEROS DE LA MESA DEL COMEDOR # 1 N
Roger Blackburn.
96 Págs. B/N. 9'95 €.
LANFEUST DE TROY #1
Arleston, Tarquin.
Cartoné. 48 Págs. Color. 11'5 €.
LA MAGIA DE ARIA
Holguin, Anacleto.
112 Págs. Color. 11'5 €.
THE RED STAR: LA BATALLA DE LA PUERTA DE KAR DATHRA
Gossett, Orwell.
112 Págs. Color. 11'5 €.
LA GESTA DE LOS CABALLEROS DRAGONES
Ange, Varanda.
Cartoné. 48 Págs. Color. 11'5 €.

DE PONENT

UN CUARTO DE POLLO/LLUEVE
Max Cachimba.
56 Págs. Color. 13'28 €.
DEJA VU
Mauro Entrialgo.
42 Págs. Color. 13'28 €.

DOBLE DOSIS

DINERO # 1 N
B/N. 3 €.
EL NIÑO MIOPE Y EL SR. TURRETRATO
Jali.
B/N. 3 €.

DOLMEN EDICIONES

DOLMEN # 75
Revista de información.
100 Págs. B/N. 2'95 €.
BUT I DIGRESS
Peter David.
196 Págs. B/N. 12 €.

EROS # 9
VVAA.
68 Págs. B/N y color. 2'75 €.
HALO JONES # 1 N
Moore, Gibson.
128 Págs. B/N. 12 €.
LIBERTY MEADOWS # 2
Cho.
114 Págs. B/N. 10'5 €.
TELLOS # 1 N
De Zago, Wieringo.
158 Págs. Color. 16 €.
TOTAL HERO # 1 N
Pérez Navarro, Sempere.
48 Págs. B/N. 9'95 €.

DUDE CÓMICS

LOS REYES ELFOS:
LA EMPERATRIZ DEL HIELO #1 N
Víctor Santos.
24 páginas. B/N. 1'8 €.
CRÓNICAS DE MESENE:
EL MAR DE LAS TINIEBLAS #1 N
González, Ocaña.
24 páginas. B/N. 1'80 €.
STRANGERS IN PARADISE.
LOVE ME TENDER #2
Terry Moore.
24 páginas. B/N. 1'70 €.
ORO ROJO # 3
Quim Bou.
24 páginas. B/N. 1'70 €.
BONE # 27
Smith.
24 páginas. B/N. 1'50 €.

ZENITH # 2
Morrison, Yoewell.
64 páginas. B/N. 1'70 €.
PROFUNDO # 1 N
Gimeno.
56 páginas. B/N.
ES-PIDERMAN
V. Vegas.
32 páginas. B/N. 2'30 €.
LOS FISGONES
Álvarez, Fornies.
B/N. 1'80 €.

EPICENTRO

ELIPSIS
VVAA.
32 Págs. B/N. 1'5 €.

GLENAT

PARACUELLOS 5
Giménez.
48 Págs. B/N. 9'95 €.
ÉRASE UNA VEZ EN EL FUTURO
Giménez.
48 Págs. B/N. 9'95 €.
INTEGRAL MONDO LIRONDO
La Penya.
272 Págs. B/N y Color. 19'95 €
PETER PAN 4: MANOS ROJAS
Loisel.
64 Págs. Color. 11'99 €
PETER PAN 5: GARFIO
Loisel.
64 Págs. Color. 11'99 €

GOLDEN CITY #1
SAQUEADORES DE CHATARRA
Pecqueur, Malfin.
48 Págs. Color. 11'99 €
ALEX CLÉMENT HA MUERTO
Lapage, Rieu.
128 Págs. Color. 12'99 €
RANMA fi # 7 y 24 (de 38)
Rumiko Takahashi.
186 Págs. B/N. 7'2 €
SAINT SEIYA # 7 y 25 (de 28)
Masami Kurumada.
186 Págs.B/N. 7'2 €
RUROUNI KENSHIN # 22
Nobuhiro Watsuki.
192 págs.B/N. 7'2 €
CARD CAPTOR SAKURA # 11
Clamp.
192 págs.B/N. 7'2 €.
LOVE HINA # 4
Ken Akamatsu.
186 págs.B/N. 7'2 €.
LA SONRISA DEL VAMPIRO
Suehiro Maruo.
240 págs.B/N y bitono. 15 €.
FUSHIGI YÛGI # 1 N
Yuu Watase.
192 págs.B/N. 7'2 €.
CARDCAPTOR SAKURA
ART BOOK # 1
Clamp.
128 págs.Color. 15 €.
BLAME! # 6
Tsutomu Nihei.
192 págs.B/N. 8'4 €.

LA CÚPULA

AGUJERO NEGRO # 7
Burns
32 Páginas. B/N. 1'65 €.
BOLA OCHO # 7
Clowes.
32 Páginas. B/N. 1'65 €.
MUNDO IDIOTA # 13
Bagge.
32 Páginas. B/N. 1'65 €.
BALAS PERDIDAS #17
Lapham.
32 Páginas. B/N. 1'65 €.
KUNG-FU KIYO
Migoya, Man.
32 Págs. B/N. 1'65 €.
ODIO # 7
Bagge.
52 Págs. Color. 5'15 €.

NORMA

EUROPA

LOS ARCHIVOS DE THE SPIRIT 1
Will Eisner.
240 Págs.Cartoné.
Color. 35 €.
BOIS MAURY #12:
RODRIGO
Yves H, Hermann.
48 Págs.Rústica. Color. 8 €.
WESTERN
Van Hamme, Rosinski.
Rústica. Color.
THORGAL # 26:
EL REINO BAJO LA ARENA
Van Hamme, Rosinski.
48 Págs. Rústica. Color. 8 €.
JUAN BUSCAMARES # 3:
LA TIERRA
Vega.
48 Págs. Rústica. Color. 8 €.
WONDERS
Maroto.
64 Págs.
SUEÑOS
Vallejo.
128 Págs.Color. 24 €.

USA

SHAZAM!
EL PODER DE LA ESPERANZA
Dini, Ross.
64 Págs. Color. 10 €
WONDER WOMAN:
EL ESPIRITU DE LA VERDAD
Dini, Ross.
64 Págs. Color. 10 €.
BATMAN: AÑO UNO
Miller, Mazzuchelli.
104 Págs. Color. 12 €.
GREEN ARROW # 1:
CARCAJ
Smith, Hester
Prestigio 48 Págs. Color. 5'00 €.

VÉRTIGO

SWAMP THING: LA MALDICION
Moore, Bissette, Totleben
192 Págs. B/N. 15'00 €.
WAR STORY:
EL TIGER DE JOHANN
Ennis, Weston.
Prestigio.64 Págs.Color. 5'50 €.
100 BALAS:
MAÑANA ROBADO 1
Azzarello, Risso.
Prestigio 48 Págs. Color. 5'00 €.

MANGA

UTENA 3:
Chiho Saito, Be Papas.
192 Págs. B/N. 8 €.
LOUIE 1:
EL GUERRERO DE LAS RUNAS
Mizuno, Sasameyuki
172 Págs. B/N. 8 €.
CÓMO DIBUJAR MANGA # 5
LA FIGURA FEMENINA
128 Págs. B/N. 11 €.

PLANETA DE AGOSTINI

LÍNEA MARVEL KNIGHTS

PUNISHER vol III #1
Ennis, Dillon.
24 Págs. Color. 1'70.
DAREDEVIL # 25
Gale, Winslade.
24 Págs. Color. 1'70 €.
MARVEL KNIGHTS # 13
Dixon, Barreto.
24 Págs. Color. 1'70 €.
ELEKTRA # 1
Bendis, Austen.

HIPERCOMIC
VENTA - CAMBIO - COMPRA
COMICS - LIBROS - REVISTAS
C/ Jeronima Llorente, 42
28039, MADRID
Tfno.914591905
WWW.HIPERCOMIC.ES
TU TIENDA DE COMICS EN INTERNET
VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA

40 Págs. Color. 2'60 €.

LÍNEA X-MEN

LOBEZNO # 74
Tieri, Chen.
24 Págs. Color. 1'70 €.

PATRULLA-X # 74
Casey Churchill.
24 Págs. Color. 1'7 €.

NUEVOS X-MEN # 74
Morrison, Quitely.
24 Págs. Color. 1'70 €.

PATRULLA-X: LOS AÑOS PERDIDOS # 19
John Byrne.
24 Págs. Color. 1'70 €.

X-TREME X-MEN # 1 N
Claremont, Larroca
32 Págs. Color. 1'95 €.

X-TREME X-MEN Ed. LUJO
Claremont, Larroca
Cartoné. 128 Págs. Color. 14'99 €.
Edición numerada y firmada

X-MEN: LA HERMANDAD # 1 N
X, Ribic
24 Págs. Color. 1'70 €.

LÍNEA HÉROES MARVEL

VENGADORES # 43
Busiek, Davis
24 Págs. Color. 1'70 €.

4 FANTÁSTICOS # 8
Marín, Pacheco, Merino.
24 Págs. Color. 1'70 €.

THOR # 38
Jurgens, Starlin.
24 Págs. Color. 1'70 €.

LOS 4 FANTÁSTICOS: EL VIAJE DE SIMBAD
Claremont, Ferry.
48 Págs. Color. 2'75 €.

CAPITAN MARVEL # 19
David, Cross.
24 Págs. Color. 1'70 €.

LOS DEFENSORES # 5
Busiek, Larsen.
24 Págs. Color. 1'70 €.

IRON MAN: LOS HIJOS DE YINSEN
Quesada, Martínez.
96 Págs. Color. 6'95 €.

CAPITÁN AMÉRICA: CRUZAR EL RUBICÓN
Jurgens.
176 Págs. Color. 11'95 €.

THUNDERBOLTS vol II # 1 N
Nicieza, Bagley.
90 Págs. Color. 6'95 €.

Planeta,
Dude,
Ediciones b,
Norma,
Glenat,
editoriales
independientes...

www.planetacomic.com
Tu tienda de cómics en internet

Somos especialistas en venta por correo. Más de 10 años de experiencia nos avalan.
Somos los líderes de ventas en la red.
Tenemos la tienda web de cómics más visitada del país

Tambien disponemos de tienda en:
C/ Castillejos, nº 272, 08025 Barcelona
(Metro Sagrada Familia).
Atendemos pedidos por correo ordinario

...y además
Merchandising
Videos
DVD

Todos los cómics a tu alcance

cosmic@bcnred.com
Consultas
Tfno: 93 436 3037

LOS 4 FANTÁSTICOS DE JOHN BYRNE # 17 AL 19
Byrne.
80 Págs. Color. 3 €.

LÍNEA SPIDERMAN

SPIDERMAN: EL HOMBRE ARAÑA # 2
VVAA.
80 Págs. Color. 3'90 €.
ULTIMATE SPIDERMAN # 1
Bendis, Bagley.
48 Págs. Color. 3 €.
SPIDERMAN: LÍNEA DE LA VIDA
Nicieza, Rude.
Cartoné. 96 Págs. Color. 11'95 €.
SPIDERMAN: LA PELÍCULA
Lee, Davis.
48 Págs. Color. 2'95 €.

LÍNEA EXCELSIOR

BIBLIOTECA MARVEL: THOR # 13
Lee, Kirby.
160 páginas. B/N. 4'50 €.
BIBLIOTECA MARVEL: DAREDEVIL # 13
Thomas, Colan.
160 páginas. B/N. 4'50 €.
BIBLIOTECA MARVEL: CAPITÁN MARVEL # 3
Lee, Heck.
160 páginas. B/N. 4'50 €.
ESPECIAL SELECCIONES MARVEL: NICK FURIA
VVAA.
152 páginas. Color. 10'95 €.
CLÁSICOS MARVEL EN B/N: STAR-LORD
VVAA.
304 páginas. B/N. 11'95 €.
SPIDERMAN JOHN ROMITA # 41
Lee, Romita.
40 Págs. Color. 2'37 €.

LÍNEA CONAN

EL REINO SALVAJE DE CONAN 19
VVAA.
48 Págs. B/N. 2'55 €.

WILDSTORM

GEN 13 # 13
Warren, Benes.
24 Págs. Color. 1'70 €.
THE AUTHORITY # 25
Millar, Quitely.
24 Págs. Color. 1'70 €.

IMAGE TMP

SPAWN: MALDITO
Capullo.
144 Págs. Color. 8'95 €.
THE CREECH: A POR TODAS # 1
Capullo.
48 Págs. Color. 2'60 €.
SPAWN: DARK AGES # 13
Holguin, McCormack-Sharp.
24 Págs. Color. 1'70 €.
SPAWN vol II # 3
MacFarlane, Medina.
24 Págs. Color. 1'70 €.

SAM & TWITCH VOL II # 5
Bendis, Maleev
24 Págs. Color. 1'70 €.

TOP COW

MIDNIGHT NATION # 5
Straczynski, Frank.
24 Págs. Color. 1'70 €.
FATHOM: KILLIAN'S TIDE # 1
Turner, O'Neill.
24 Págs. Color. 1'70 €.
NO HONOR # 1
Avery, Crain .
24 Págs. Color. 1'70 €.
OVERKILL
Jenkins, varios.
72 Págs. Color. 5'50 €.
THE DARKNESS # 21
Coney, Lansang.
24 Págs. Color. 1'70 €.
TOMB RAIDER: NUEVAS AVENTURAS # 1
JUrgens, Tan.
24 Págs. Color. 1'70 €.
WITCHBLADE: EL CASO PERONI
Wohl, Z, Green.
128 Págs. Color. 8'50 €.

STAR WARS

STAR WARS: EPISODIO II # 1 y 2
VVAA.
40 Págs. Color. 2'60 €.

EL COLECCIONISTA
ESPECIALISTAS EN TEBEO ANTIGUO, EUROPEO, SUPERHEROES, REEDICIONES, MERCHANDISING...
SERVICIO A TODA ESPAÑA
C/ MAYOR, 51
976 392 507
50001 ZARAGOZA
C/ TRIBULETE, 7
915 300 133
28012 MADRID
C/ FUEROS DE ARAGON, 3
976 560 234
50005 ZARAGOZA

STAR WARS: JANGO FETT # 1 y 2
VVAA.
24 Págs. Color. 1'80 €.
STAR WARS: LOS JEDI CONTRA LOS SITH
Macan, Bachs
144 Págs. Color. 11'95 €.

IMAGE

DARKMINDS # 7 de 8
Lee, Tsang.
24 Págs. Color. 1'70 €.
WARLANDS # 7 de 12
Lee, Tsang.
24 Págs. Color. 1'70 €.
DARKCHYLDE # 6 de 10
Queen, Gorder, Alquiza.
24 Págs. Color. 1'50 €.
PERSIGUIENDO A DOGMA
Smith, Fregedo.
128 Págs. Color. 7'95 €.

CLIFFHANGER

CRIMSON: LEALTAD Y PÉRDIDA
Augustyn, Ramos.
160 Págs. Color. 8'95 €.
DANGER GIRL: KAMIKAZE
Yune.
48 Págs. Color. 2'75 €.
OUT THERE # 1
Augustyn, Ramos.
24 Págs. Color. 1'70 €.

CROSSGEN

SCION # 5
Marz, Cheung.
24 Págs. Color. 1'70 €.
MERIDIAN # 5
Kesel, Middleton.
24 Págs. Color. 1'70 €.
SIGIL # 3
Kesel, Lai.
24 Págs. Color. 1'70 €.
MYSTIC # 3
Marz, Peterson.
24 Págs. Color. 1'70 €.

SERGIO ARAGONÉS

GROO EL ERRANTE: EL TESORO
Aragonés.
128 Págs. Color. 9'95 €.
OBRAS SON AMORES
Aragonés.
144 Págs.B/N. 6'95 €.

MANGA

X De CLAMP #6
Clamp.
192 Págs. B/N. 5'95 €.
VIDEO GIRL A I # 7 de 15
Katsura.
192 Págs.B/N. 7'15 €.
FENIX # 7
Tezuka.
96 Págs. B/N. 4'15 €.
MONSTER # 7
Urasawa.
96 Págs. B/N. 4'15 €.
DETECTIVE CONAN VOL II # 4
Aoyama.
96 Págs. B/N. 4'15 €.
KAMIKAZE KAITO JEANNE # 1
Tanemuro.
96 Págs. B/N. 4'15 €.
ARARAGI EXPRESS # 1
Kawaguchi.
96 Págs. B/N. 4'15 €.
STRAIN# 1
Buronson, Ikegami.
128 Págs. B/N. 4'50 €.
BASTARD # 22
Hagiwara.
192 Págs. B/N. 7'50 €.
QUARTET GAME
Yoshizumi.
192 Págs. B/N. 5'95 €.

AUTORES ESPAÑOLES

LO MEJOR DE CADA CASA
VVAA.
112 Págs. B/N. 6'95 €.
ESPIRAL: POLAROIDS
López.
96 Págs. B/N. 6'95 €.
FANHUNTER ANIMATED SERIES 1
Piñol, Lopetegui.
24 Págs. Color. 1'80 €.
FANHUNTER: AFTERMATH
Piñol.
Prestigio. 48 Págs. B/N. 3 €.

COLECCIÓN TRAZADO

MORT CINDER
Oesterheld, Breccia.
224 Págs. B/N. 18 €.

GIGAMESH

Rda. San Pedro, 53. 08010 Barcelona

vicio y subcultura

Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España.

Libros, revistas, libros, juegos de rol, wargames, algo de cómics y... libros.

Visítanos en www.gigamesh.com

EUROPA

LA ESTRELLA DEL DESIERTO # 2
Desberg, Marini.
Rústica. 56 Págs. Color. 4'50 €.
Último número

JUAN SOLO # 1
Jodorwsky, Bess.
Cartoné. 64 Págs. Color. 8'95 €

SISNE NTIDO

LA ASCENSIÓN DEL GRAN MAL
David B.
64 Págs. B/N. 9'59 €.

FANTAGAS
Nine.
60 Págs. Color. 17'95 €.

TOS # 1
VVAA.
80 Págs. B/N. 4'9 €.

SUBTERFUGE

SICOTRONIC RECORDS
M.A. Martín.
Color. 9 €.

LA CEBOLLA ASESINA: LOS SIETE PECADOS CAPITALES
Javirroyo.
Color. 9 €.

NORMA Comics CASTELLON
NUEVA DIRECCIÓN
C/ NAVARRA nº 6, 12002 CASTELLON
CÓMICS, MANGA, ARTBOOKS, MERCHANDISING, GAMES WORKSHOP, CAMISETAS, VIDEOS, FIGURAS, JUEGOS DE ROL, POSTERS, PREVIEWS, NOVELAS CF Y FANTASÍA HEROICA

JOKER ...
ahora por duplicado
Todo en comic
c/ Bertendona 2
Bilbao
94 4159127
Segunda mano
Comic de importacion
Ciencia ficcion, novela gotica y pulp
Merchandising...
Todo en juegos
c/ Fdez. del Campo 24
Bilbao
94 4439297
Rol nacional y de importacion
Juegos de cartas (Magic, Pokemon, L5R...)
Figuras de plomo, tablero, estrategia...
Campeonatos, mesas de juego...

¡ATENCION, MIGHTY BOYS!

¡El asombroso secreto revelado!

NUESTROS AGENTES SIEMPRE SE ABASTECEN EN EL MEJOR SITIO PORQUE SABEN LO QUE QUIEREN.
SEXO EXPLÍCITO. MUÑECOS DIABÓLICOS MAGIA NEGRA. VIOLENCIA GRATUITA.
KISS
NO ADMITAS IMITACIONES, LOS BUENOS MIGHTY BOYS VAN A:
ElekTra
SAN BERNARDO 20
28015 MADRID
TELF. 915 21 39 75
¡¡LOS ODIO. LO TIENEN TODO!!

diseño: Pedro Batushi dibujo: Carlos Vermut

OTAKULAND
DISTRIBUCIONES

DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA DE:

ALTERCOMIC,
DUDE CÓMICS,
MANGALINE,
STYXX,
MACFARLANE TOYS

...Y MATERIAL DE ZINCO,
MANGA,
IMPORTACION...

TFNO: 91 666 96 52 / 55 - FAX: 91 666 93 74
POLÍGONO SANTA ANA, C/ BERBIQUÍ 21,
28529 RIVAS VACIAMADRID, MADRID

QRG
Comic Release Group
LA MAYOR BIBLIOTECA DE COMICS EN ESPAÑOL EXISTENTE EN LA RED:
www.lamansion-crg.net/
TODO LO QUE BUSCAS: DC, MARVEL, IMAGE, MANGA, EUROPEO, LATINOAMERICANO Y MUCHO MÁS.